

100% PC
DAS COMPUTERSPIELE- UND MULTIMEDIA-MAGAZIN
POWER PLAY
7/95
DM 6,50
öS 50,-/sfr 6,50
Lit. 9000/hfl 8,-
dkr 35,-/fmk 32,50
MAGNA MEDIA
Vollgas
Das Road-Movie für den Computer-Biker
Apache Longbow
Explosiv:
Kampfhubschrauber der Zukunft
Die Knaller der Mega-Messe im Überblick
Electronic Entertainment Expo
Daedalus Encounter
Super Wettbewerb für Kreative
Gesucht: Das beste Werbekonzept
Die nächste Generation der Adventure-Spiele

1469 Anno domini

Ihre größte Entdeckungsreise beginnt:

ATLAS

Limitierte Erstauflage
mit originalgetreuer, historischer
Weltkarte

Kein geringerer als Seine Majestät, der König von Portugal, hat Sie auserwählt: Sie sollen Schiffe in die entlegensten Orte der Welt entsenden, um Schätze und Handelsgüter zu finden, neue Handelsrouten aufzubauen und die unbekannten Gebiete zu erforschen.

Dies ist eine Aufgabe, die selbst Ihnen als erfahrenem Seehandelskaufmann alles abverlangt. Obwohl eine Vielzahl von Gefahren und Hindernissen lauern, werden Sie sagenumwobene Schätze entdecken, wundersamen Lebewesen begegnen und auf kostbarste Handelsgüter stoßen...

Nehmen Sie Kurs auf die Weltmeere des Atlas und beginnen Sie mit der Schöpfung Ihrer eigenen, einzigartigen Weltkarte.

Da lacht das Entdeckerherz:

- Spielansicht in drei verschiedenen Zoom Stufen
- Anzeige des Welt-Atlas oder Kontinent-Atlas für den nötigen Überblick
- mehr als 500 Produkte, Tierarten, Handelsgüter, Rassen und Schätze
- Anzeige der Handelsrouten und deren Status auf der Landkarte
- Anzeige von unentdecktem Areal und Entwicklungszuständen der Welt
- Dynamisches Verhalten der Handelsrouten durch Zufallsereignisse und Marktschwankungen
- Dynamische Veränderung von Führungsqualitäten der Admiräle in Abhängigkeit von ihren Erfahrungen
- Integriertes Lexikon aller entdeckten Güter, Schätze, Siedlungen und Kulturen

Bestseller in Japan:
Über 80.000 Spiele verkauft!
„Bestes Strategiespiel“
Auszeichnung der größten japanischen PC-Zeitschrift „Log in“

IBM PC/ Diskette

Atlas ist eine einzigartige Mischung aus Handelssimulation, Strategie- und Entdeckerspiel. Und: Das Spiel ist die komplette deutsche Konvertierung des Originals "The Atlas" vom bekannten japanischen Hersteller Artdink, den Machern des Erfolgstitels "A-Train".

ARTDINK
Lizensiert von
SUNFLOWERS

Im Exklusiv-Vertrieb von BOMICO.

intern

Fixe Jungs

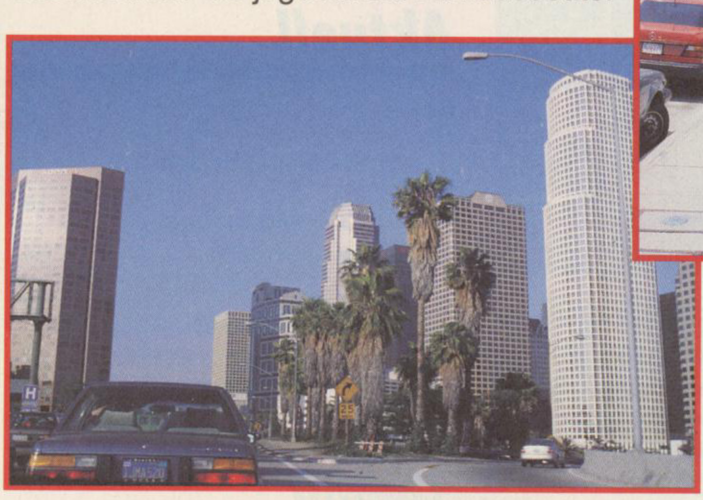
Unser streng bewachtes Programmarchiv wies im vergangenen Monat mysteriöse Lücken auf. In Würden eingestaubte Spieleklassiker verschwanden aus den Stahlschränken, während frisch eingetrudelte Neuheiten mittels mysteriöser Kabelverbindungen von den Festplatten der Kollegen gesaugt wurden. Ging der Programmklau um? Sollte sich ein Maulwurf der Konkurrenz eingeschmuggelt haben? Nein, viel schlimmer: Sascha Gliss ist da! Vor unserem Kölner Neuredakteur ist kein Programm sicher. Jedes Adventure wird durchgezockt, jede Simulation in den Boden geflogen. Sollte der gute Sascha ausnahmsweise mal nicht vor dem Rechner sitzen, dann widmet er sich seinem zweitliebsten Hobby: den Mädchen. Etwaige Erfolgsmeldungen werden wir rechtzeitig bekanntgeben.

Auch Frank und Hartmut konnten sich über reichlich erfreuliche Anblicke nicht beschweren. Wenn die beiden gerade keinen Firmentermin auf der "Electronic Entertainment Expo" in Los Angeles hatten, dann bewunderten sie in Venice Beach die durchgestylten kalifornischen Girlies oder gingen in Beverly Hills auf Fotosafari. Leider paßte in ihren dicken Messebericht nur die jugendfreie Filmausbeute.

Der Traum aller Schwiegermütter: Sascha "The Hehn" Gliss



Wo gibt's die besten Programme? Frank und Hartmut in den Straßen von Los Angeles



Viel Erfolg im Sommer, wünscht

Power-Play-Team

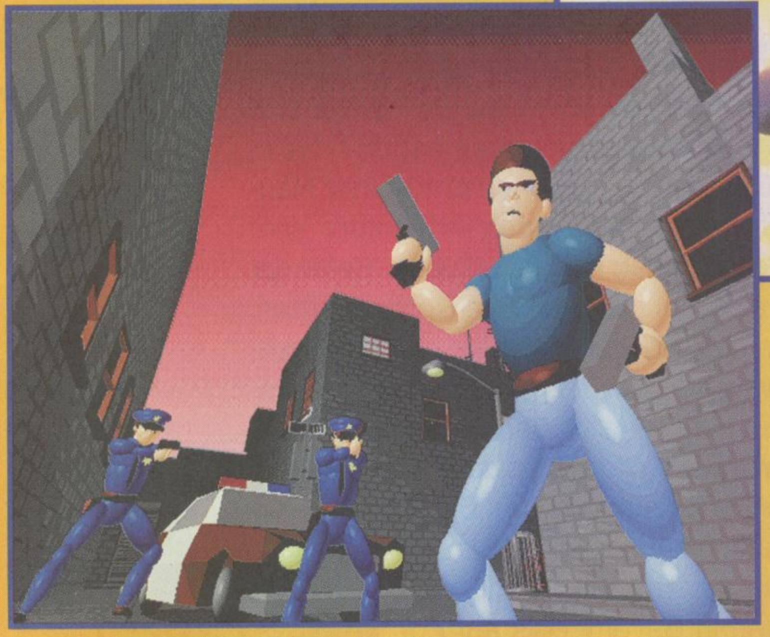
7/95

"Bat out of Hell" Biker Ben auf dem Weg zum Headbangers Ball in LucasArts neuem CD-ROM Adventure

Seite 54

Seite 16

Das Neueste von der LA Messe: In "Urban Decay" wird scharf geschossen







Kimme, Korn und Schuß: Quantum Quality Productions schickt seinen Perfect General II auf die Hex-Schlachtfelder.

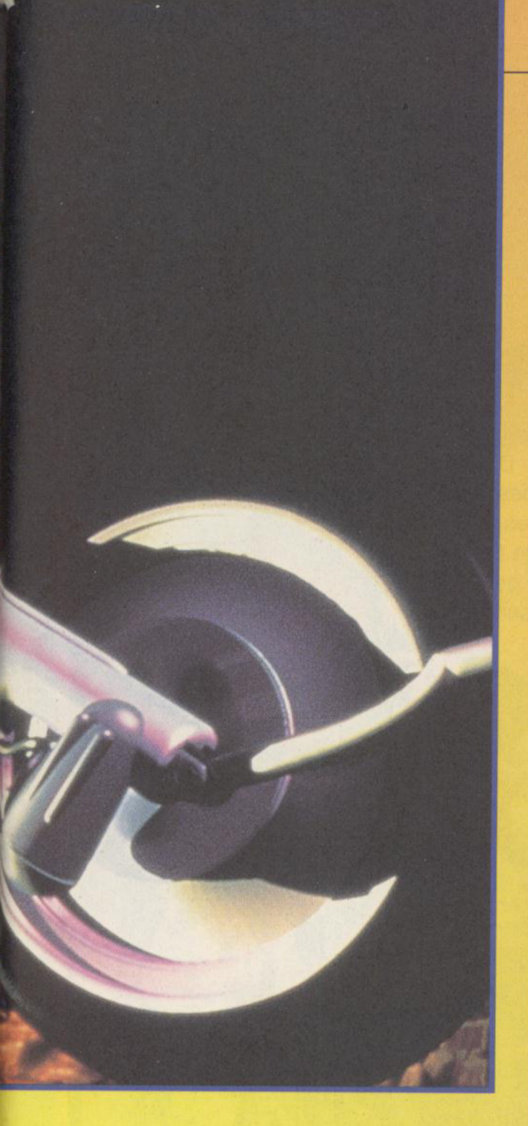
Seite 102

Aktuell

Thema

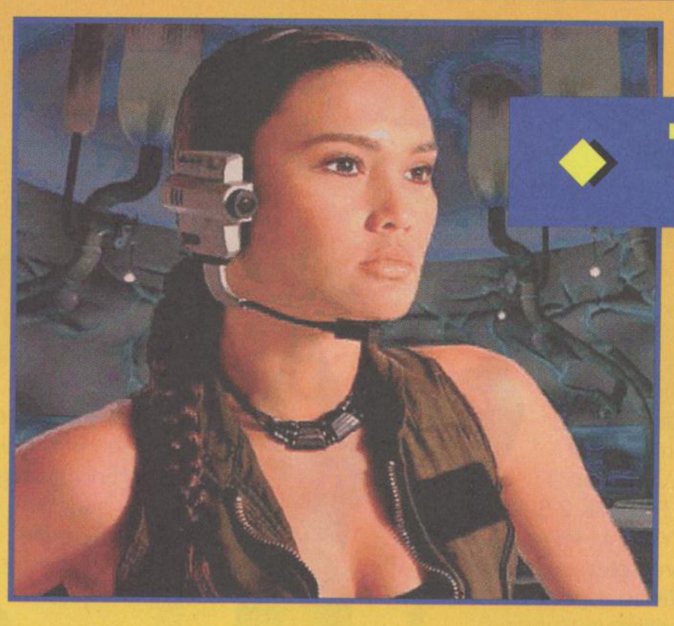
Wettbewerbe

Test



Rubriken

7/95



Seite 50 The Daedalus Encounter: Mit Tia zu den Sternen. Wer wollte da nicht mitkommen?



POWER SERVICE





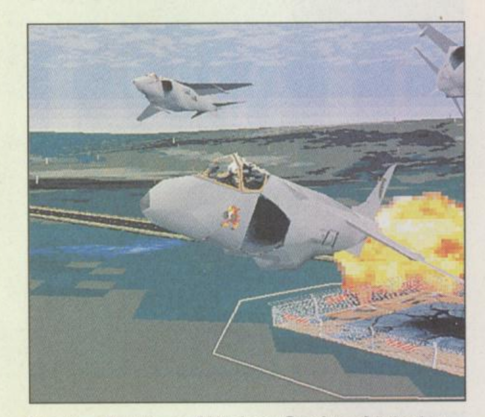
Seite 46 Star Trek - A Final Unity: Hier ist das Beamen noch eine der einfacheren Übungen.



Seite 40 Apache Longbow: Die Spitzensimulation von Digital Integration schraubt sich hoch.

In the Navy

Nachschub für alle Marinepiloten kündigt Electronic Arts an. Mit der Add-On Diskette "Marine Fighters" stehen allen "U.S. Navy Fighters"-Besitzern gleich drei neue Kampfmaschinen zur Verfügung. Neben der AV-8B Harrier 2 und der britischen FRS.MK 2 Sea Harrier ist die russische Yak 141 im Angebot. Krisentechnisch versetzt uns die Datendiskette vor die Küsten Japans und des nord-westlichen Pazifiks. In Rußland hat sich 1997 eine neue diktatorische Regierung installiert und bedroht die inzwischen unabhängigen Staaten des ehemaligen Warschauer Pakts. Wir haben jetzt genau 35 aufregend neue Missionen Zeit, um die Russen in ihre Schranken zu weisen und den Weltfrieden zu erhalten. Neue Missionstypen und ein besseres Waffenarsenal runden die Flieger-Action gefällig ab. *vw*



Marine Fighters: Mit dem Senkrechtstarter "zielgenau" unterwegs.

Name:	**Marine Fighters**
Hersteller:	**Electronic Arts**
Erscheinungstermin:	**August 95**

Warhammer

Wie bereits berichtet, bastelt man bei Mindscape an der Computerumsetzung eines der populärsten Tabeltop-Kampfsysteme: Dem "Warhammer"-Spielsystem des englischen Games Workshop. Da bis zur Veröffentlichung des isometrischen Strategiespektakels noch einige Monate ins Land gehen dürften, hier schon mal ein paar Zwischengrafiken, damit allen Fans das Wasser im Orkmaul zusammenläuft. Wir halten Euch auf dem Laufenden, wann die Schlacht zwischen Empire und Chaos tatsächlich losgeht. *vw*

Name: Warhammer
Hersteller: Mindscape
Erscheinungstermin: 3. Quartal 95

"Warhammer" Die Render-Truppe im Eilmarsch auf unsere Heimcomputer

Mea Culpa

In der Ausgabe 6/95 ist uns leider ein Fehler unterlaufen: **Onkel Archibald** aus der Playtoon-Serie ist natürlich nicht beim Verlag Schreiber & Leser erschienen, sondern bei **Coktel-Vision**, wo es für **79 Mark** über **Bomico** zu beziehen ist. Wer es besonders eilig hat, der kann auch bei der neu eingerichteten Sierra/Coktel Vision Hotline anrufen und dort Auskünfte über etwaige Bezugsquellen einholen Die Nummer lautet: 06103/994040 und ist in der Zeit von 9 bis 19 Uhr erreichbar.

POWER PLAY Online

Natürlich ist die *POWER PLAY* immer noch Online, obwohl Ihr in den letzten Ausgaben kaum etwas zu diesem Thema gefunden habt. Hier nun einige Addressen, wie Ihr uns elektronisch erreichen könnt: Am aktivsten ist die *POWER PLAY* zur Zeit im Compuserve. Solltet Ihr glücklicher Besitzer eines Accounts sein, erreicht Ihr uns im MagnaMedia-Forum in der *POWER PLAY*-Sektion (GO MAGNA), wo eigentlich ständig heiß diskutiert wird. E-Mails und elektronische Leserbriefe könnt Ihr natürlich auch schicken. Vorerst lediglich an Knut (75162,405). Internetler schicken ihre Mails an 75162,405@COMPUSERVE.COM.

Wer keinen Compuserve-Account hat, aber unbedingt mehr darüber erfahren will, wendet sich vertrauensvoll an Compuserve (Tel: 0130 3732). Für nur 16 Mark pro Monat (ab dem zweiten Monat) seid Ihr schon dabei. Es warten vielerlei Foren auf Euch, ein weltweiter E-Mail-Service inklusive Internet-Anschluß und neuerdings auch ein (fast) kostenfreier Zugang zum World Wide Web (WWW). Natürlich steht Euch auch die *POWER PLAY*-Mailbox "Central Europe BBS" 24 Stunden offen. Modem-Freunde rufen folgende Nummern an:

0911-9734444 Sammelnummer Modem
0911-9734433 Sammelnummer ISDN

Wer sich schnell ein paar Files downloaden will, ohne groß Mitglied zu werden, wählt die folgende Nummer, die zwar etwas mehr kostet, mit der Ihr aber alles und soviel downloaden könnt, wie es Euch gefällt, ohne Euch ein Monatsabo zu kaufen.

0190-577992 28.800-Modems
(0,23DM/12 Sek.) *kn*



Bifi-Wettbewerb

Es geht um die Wurst! Genauer, es geht um die Bifi. Der knackige Pausenfüller war bekanntlich schon für zwei ansehnliche Computer-Adventure gut und steht in der zweiten Hälfte des Jahres ein weiteres Mal für ein Programm Pate.



Anders als bei "Snack Zone" und "Action in Hollywood", wird im aktuellen Fall keine Abenteuerhandlung, sondern ein waschechtes Rennspiel geboten. Diverse Strecken und fiese Gegner sorgen in dem neuen 3D-Scroller **2 Fast 4 You** für reichlich Aufregung.

Um die Wartezeit bis zur Veröffentlichung etwas abzukürzen, laden die Bifi-Macher zwei von Euch zur ausgedehnten Testfahrt in die Büros der Programmierer ein. Wer den Jungs von "Art Department" also mal ausgiebig über die Schulter blicken und Löcher in den Bauch fragen möchte, der sollte bei unserem Wettbewerb mitmachen. Ihr müßt uns nur eine klitzekleine Frage beantworten, um an der Verlosung teilzunehmen:

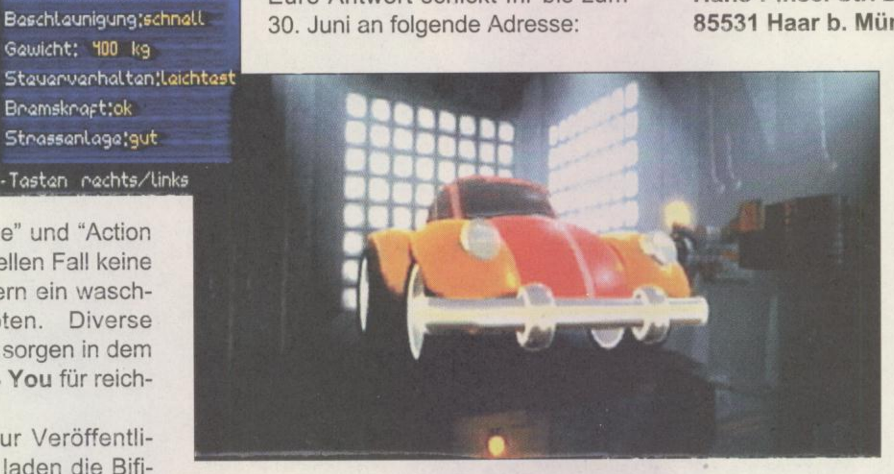
Um welche Art von Wurst handelt es sich bei der Bifi?

Eure Antwort schickt Ihr bis zum 30. Juni an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
POWER PLAY
Stichwort: Bifi
Hans-Pinsel Str. 2
85531 Haar b. München

Mitmachen kann jeder, der das 16. Lebensjahr erreicht hat.

Unter allen richtigen Einsendern verlosen wir die Informationstour. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Viel Glück!



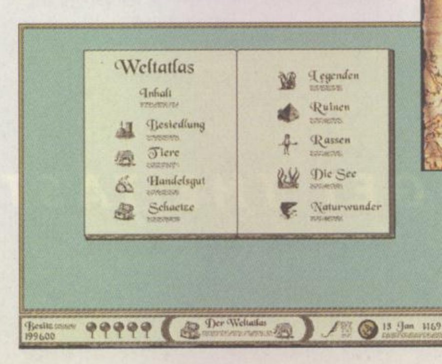
Kleiner Freund: Mit dem Bifi-Mobil unterwegs ins Wurstparadies

Japano-Deal

Die Obertshausener Bomico-Schwester *Sunflowers* hat mit dem japanischen Publisher Artdink einen europaweiten Exklusivvertrag für *Atlas* abgeschlossen. In diesem Handels- und Strategiespiel müßt Ihr versuchen, durch den geschickten Einsatz Eurer Schiffe nach und nach die weißen Flecke auf den Karten des 15. Jahrhunderts zu eliminieren. Dabei erstatten Euch die heimgegekehrten Admiräle laufend Bericht, wobei es an Euch an liegt, das Erzählte zu glauben oder als Seemannsgarn abzutun und noch einmal eine Expedition auszusenden. Natürlich verändert sich das Aussehen der entdeckten Länder dadurch von Mal zu Mal, was aber den Vorteil hat, daß jedes Spiel wieder anders ist. Auf die Topografie der Erde, wie wir sie in den Köpfen haben, können wir bei diesem Spiel also getrost pfeifen.

Das Spiel kann über drei verschiedene Zoomstufen genossen werden, wobei man wahlweise (wohl wegen der Übersicht) zwischen der Welt- und einer Kontinentkarte umschalten kann. Damit man nicht wie weiland Kolumbus mit drei Kleinkoggen die Weltmeere beschippert, werden im Verlauf von Atlas immer leistungstärkere Schiffe gebaut. Ein integriertes Lexikon klärt Euch über alle geschichtlichen und anthropologischen Hintergründe der Forschungsreisen auf. *ps*

Na, dann Leinen los: Sunflowers entdeckt den Fernen Osten und zieht Atlas an Land.



Name:	**Atlas**
Hersteller:	**Artdink/Sunflowers**
Zirka-Preis:	**80 DM**

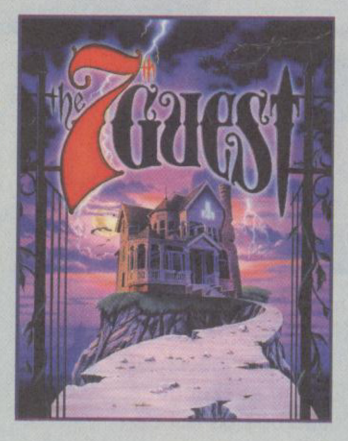
tEMPtAtION

DEUTSCHE PC CD-ROM VERSION erhältlich ab ENDE MÄRZ 1995

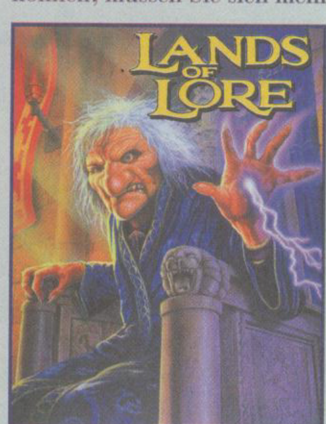
Ein Spiel, das die CD-ROM-Technologie voll ausschöpft: The 7th Guest enthält Videosequenzen, von professionellen Schauspielern gesprochene Dialoge und einen Soundtrack, der die gespenstische Atmosphäre noch verstärkt. Solange die Bewohner der Stadt zurückdenken können, steht die Villa des Spielzeugherstellers Henry Stauf leer. Sie rottet vor sich hin, seit die sechs Gäste kamen und das Sterben der Kinder begann. Nun gibt es dort nichts als diese unheimlichen Lichter, diese entsetzlichen Schreie.

Nun gibt es nur noch Sie.

"SCHÖNER KANN MAN EINE KNOBELEI NICHT VERPACKEN" ELECTRONIC ENTERTAINMENT 1/95



Das epische Ausmaß der Geschichte, die atemberaubenden Animationen und die unglaublichen Spezialeffekte machen Lands of Lore mit seinen mehr als dreißig einzigartigen Spielgebieten zu einem unvergeßlichen Erlebnis. Eine Legende ist geboren. The Throne of Chaos ist ein Fantasy-Rollenspielabenteuer ohnegleichen. Scotia, die heimtückische Hexe, will alles: Macht, Reichtum, Land, DIE WELT! Kann sie noch aufgehalten werden? Um ihre bösen Kräfte zu besiegen, muß der Stein der Wahrheit gefunden werden. Als eine der sieben Figuren, unter denen Sie auswählen können, müssen Sie sich mehr als fünfzig intelligenten, realistisch dargestellten Ungeheuern in tödlichen Zweikämpfen stellen. Ein weiterer Geniestreich der Westwood Studios - den Schöpfern von Eye of the Beholder I & II.

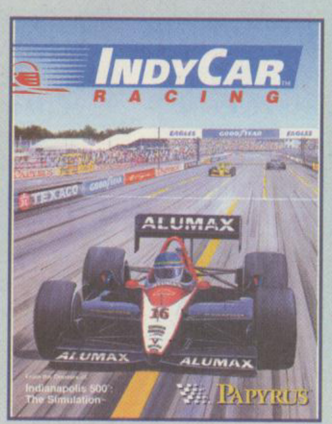


"SPIEL DES MONATS - LANDS OF LORE IST EIN HIT" PC GAMES 7/93

In dieser zweiten Folge der Fables and Fiends-Reihe verschwindet das Land Kyrandia Stück für Stück, und alles deutet auf eine schreckliche Ursache hin: einen Fluch! Sie spielen den etwas eigenwilligen jungen Magier, der zum Mittelpunkt der Welt reisen muß, um den Zauber aufzuheben. Auf dieser faszinierenden Reise voller Überraschungen stellen Sie immer wieder fest, das nichts so ist, wie es scheint, und alles ist, was es nicht ist. Ihre Freunde können Sie obendrein an einer Hand abzählen - im wahrsten Sinne des Wortes.



"90% - NOCH BESSER ALS SEIN VORGÄNGER - EIN WUNDERVOLLER BROCKEN FÜR FANS DES GENRES" PC REVIEW 2/94



Indycar™ Racing & Track Pack: Nach Indianapolis 500™: The Simulation läßt dieses Spiel desselben Designerteams Sie über die Originalstrecken des Indycar™-Zirkus rasen. Treffen Sie wichtige Entscheidungen über Reifendruck, Treibstoffaufnahme, Spoilerwinkel, Radsturz, Übersetzung, Geschwindigkeit, Chassis und vieles mehr. Von Australien bis Kanada bietet Ihnen Indycar™ Racing & Track Pack 15 Rennstrecken, die jedes Detail der Originalkurse genau nachzeichnen. Mit Indycar™ Racing & Track Pack haben Sie den gesamten Rennzirkus einer Meisterschaftssaison in der Hand.

"DANK DER SPEKTAKULÄREN TECHNIK UND GRÖSSEREN FLEXIBILITÄT VERDIENT INDY CAR DIE BEWERTUNG: BESTES RENNSPEIL ALLER ZEITEN." PC PLAYER 10/94















Der Mailboxer

Hier findet Ihr endlich eine Aufstellung der interessantesten Support-Mailboxen in Deutschland und in Übersee.

National:

Software:

Attic	07431 54326
Bomico	06107 930222
Kingsoft	0241 574577
Microprose	05241 946484
Softgold	02131 965222

Hardware:

ATI	089 46090766
Diamond	089 5460093
Elsa	0241 9177981
Matrox	089 6140091
Miro	0531 2113112
Orchid	02131 80075
Spea	08151 26641

International:

Accolade	001 408 2968800
Apogee	001 508 3654035
Bethesda Softw.	001 301 9907552
Dynamix	001 206 6440112
Epic Megagames	001 414 7894360
id Software	001 508 3684137
Interplay	001 714 2522822
LucasArts	001 415 2573070
Maxis	001 510 2543869
Megatech	001 310 5397739
New World Comp.	001 818 8895684
Origin	001 512 3288402
Papyrus	001 617 5767472
Sierra	001 206 6440112
Spectrum Holobyte	001 510 5228909
SSI	001 408 7396137
Three Sixty	001 409 7744246
Virgin	0044 1714 8333305
Westwood	001 702 3682319

MPEG in Jakarta

Trotz mangelnder Spielesoftware, heißt das Wunderwort immer noch MPEG. Der californische Hardwarespezialist Jazz Multimedia bietet dieser Tage ein Komplettpaket an, das aus Eurem PC eine grafische High-End-Maschine macht, inklusive MPEG und TV-Connect. Als Basis dient die Grafikkarte **Jakarta**, ein



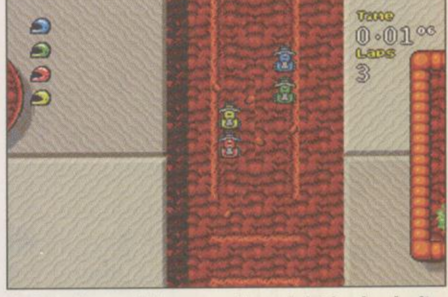


Grafik-Accelerator mit Tseng-Chipsatz, auf dem auch ein MPEG-Decode-Chipsatz schlummert. Um die Karte jedoch zur echten Multimedia-Engine auszubauen, dürfen die beiden Zusatzboards mit den wohlklingenden Rufnamen **Projector** und **Port of Entry** in Euren PC gestöpselt werden. Der *Projector* konvertiert Euer Bild auf die TV-Norm und so darf dank S-Video-, Composite- und Audio-Ausgang Euer Monitorbild auf dem Fernseher begutachtet werden. Besonders vorteilhaft ist diese Methode natürlich beim Anschauen von FMV-MPEG-Spielfilmen. Der *Port of Entry* dreht die ganze Sache einfach um und hat statt Ausgängen nur Eingänge. Dank zweier Audio-, eines S-Video-, zweier Composite- und eines Fernsehkabel-Eingangs ist es möglich, alles an Bildern auf Euren Monitor zu holen. So dürft Ihr genüßlich Fernsehen, Videospielen oder Euch das Urlaubsvideo über den Monitor reinziehen. Das beste daran ist jedoch der Preis, bei dem sich der deutsche Distributor Profisoft (Osnabrück) wohl selbst unterboten hat. *kn*

Name:	**Jakarta**
	Projector
	Port of Entry
Hersteller:	**Jazz Multimedia/Profisoft**
Preis:	**Jakarta: 750 Mark**
	Port of Entry: 280 Mark
	Projector: 200 Mark

Klein, aber fein

Jawohl, bald ist es wieder soweit! Dann müssen kleine Renner wieder durch grüne Erbsen, Colapfützen und Quietschentchen kariolt werden. Bis zu vier Spieler können sich in Codemasters Querfeldein-Rennen ein packendes Duell liefern. 16 Flitzer stehen zur Auswahl, die sich über 17 verschiedene Geländetypen bewegen müssen. Egal, ob Ihr im direkten Vergleich antretett oder gegen die Uhr fahrt: Für Codemasters ist *Micro Machines 2* "ultimate in social gaming" (etwa: Das Höchste der Gesellschaftsspiele). *ps*



Zu Lande, zu Wasser, aber nicht in der Luft: Unsere Raser im Einsatz

Name:	**Micro Machines 2**
Hersteller:	**Codemasters**
Erscheinungstermin:	**3. Quartal '95**

Slipstream: Und es ist doch besser!

Da ist mal wieder alles falsch gelaufen, was auch nur schiefgehen konnte: In unserem *Slipstream*-Test in der letz-



ten Ausgabe sahen wir uns die Beta-Version des 3D-Flitzers an, die sich im Gegensatz zur endgültig verpackten Version leider spielerisch leicht unterscheidet. Die im Meinungskasten angeprangerten Probleme mit der Steuerung und dem überhitzten Schwierigkeitsgrad sind hinfällig geworden. Der Schwierigkeitsgrad ist nun ausgewogen, steigt andächtig und das Spiel steuert sich so, wie es sein sollte. Alles in allem ist *Slipstream 5000* besser als getestet, und so redigieren wir unsere Wertung verständlicherweise nach oben, so daß aus dem Spiel doch noch ein kleiner Hit wird. Statt den lahmen 73% gibt's als neue **POWER WERTUNG** wesentlich erbaulichere **79%**. *kn*

79%

1949. Verschollen im Dschungel

PC

PC CD-ROM

AMIGA

FLIGHT OF THE AMAZON Queen

Flight of the Amazon Queen

„Ich bin Joe King, Sie können mich als Pilot anheuern." Fliegen Sie mit ihm und seiner dreimotorigen Amazon Queen in den südamerikanischen Dschungel. Das erstklassige, nicht immer ganz ernst gemeinte Zeichentrick-Adventure fasziniert durch realistische Full-Screen-Animation und fesselt durch unglaublichen Spielspaß. Lassen Sie sich von 40 verschiedenen Spielfiguren an über 100 unterschiedliche Orte entführen. Für alle Fans von schwarzem Humor und bestechendem Sprachwitz ist dieses Abenteuer genau richtig.

Flight of the Amazon Queen - ein Überflieger, den Sie sich nicht entgehen lassen dürfen!

Komplett in Deutsch!







A Time Warner Company

“ÜBERNEHMEN SIE!”



Erleben Sie mit Captain Picard™, Commander Riker™ und der gesamten Besatzung der Enterprise™ ein neues Abenteuer von wahrhaft epischen Ausmaßen!

A Final Unity ist ein einzigartiges intergalaktisches Epos voller Geheimnisse und Gefahren, das Sie an die äußersten Grenzen des erforschten Weltraums, zu trügerischen Begegnungen mit außerirdischen Raumschiffen und noch viel weiter führt - bis in die ungeahnten Gefahren eines riesigen Weltraumnebels.

Übernehmen Sie das Kommando auf der Brücke, oder verlassen Sie das Schiff, und wagen Sie sich auf riskante Außenmissionen. Diese interaktive CD-ROM-Reise bildet eine echte Erweiterung der berühmten Fernsehserie und bleibt dabei allen bekannten Details treu - *selbst die Originalstimmen aller sieben Hauptdarsteller aus der amerikanischen TV-Serie sind zu hören!*

Beamen Sie Ihre Crew auf geheimnisvolle Planeten. Manövrieren Sie die Enterprise™ durch unbekannte Galaxien, und entdecken Sie Welten jenseits Ihrer Vorstellungskraft. Sie haben die Kontrolle und arbeiten Hand in Hand mit der angesehensten Besatzung der Föderation!

Kein anderes Weltraumabenteuer kommt diesem CD-ROM-Erlebnis gleich. Es erwacht vor Ihren Augen zu vollem Leben - mit Figuren, die Sie direkt ansprechen, eindrucksvollen Filmsequenzen, unglaublichen SVGA-Grafiken sowie Sound und Musik in CD-Qualität. Genießen Sie Stunden aufregender Erkundung und Entdeckung! Reisen Sie frei durch das Universum, um ein Geheimnis längst vergangener Zeiten zu enthüllen. Erleben Sie STAR TREK: THE NEXT GENERATION hautnah!

Gehen Sie auf Ihren Posten, und *übernehmen Sie das Kommando!*

STAR TREK: THE NEXT GENERATION® “A Final Unity.”™



Gehirrrn!

Die kanadischen *Dragon's Lair*-Macher von Readysoft kündigen einen weiteren interaktiven Zeichentrickfilm auf CD-ROM an. In *Brain Dead 13* seid Ihr Lance, ein findiger Hacker, der in Schwierigkeiten gerät, nachdem er die Computer des verrückten Dr. Neurosis repariert hat. Der hetzt Euch seinen Assistenten Fritz auf den Hals, da Ihr spitzgekriegt habt, daß der gute Doktor die Weltherrschaft an sich reißen will. Auf der Flucht vor Fritz hetzt Ihr durch des Doktors Schloß und müßt natürlich seinen finsteren Plan vereiteln. Readysoft kündigt für Braindead 13 ein in diesem Genre noch nicht gekanntes Maß von Interaktivität an. Bleibt abzuwarten, ob diese Versprechungen eingelöst werden können; das Demo jedenfalls sorgte mit seinem rabenschwarzen Humor für einige Lacherfolge in der Redaktion. *sg*



Dr. Neurosis und Fritz, seine rechte Hand.





Der Alptraum jedes Psychotherapeuten : "Persölichkeitsspaltung" à la Braindead.

Name:	Braindead 13
Hersteller:	Readysoft
Erscheinungstermin:	Mitte Juli '95

Turbo-Frosch



Ganz sicher kein Gottspiel: In "High Octane" bietet Bullfrog erstmalig reinrassige Action und heiße Verkehrsduelle.



Bullfrog wagt sich auf Neuland: Mit *High Octane* bringt die Truppe um Peter Molyneux erstmals ein reines Arcade-Action-Game auf den Markt. Im 21sten Jahrhundert müßt Ihr Euch in einem mörderischen Autorennen behaupten. Als Sonderausstattung verfügen die Renner statt Airbag und Schiebedach über Raketenwerfer und Gattling-Guns. Leichtsinnige Passanten, die Euren Weg kreuzen, dürft Ihr genauso in den Fußgängerhimmel schicken wie Eure vorwitzigen Mitbewerber. Mit der inzwischen standardmäßigen Bullfrog-Link-Option sollen bis zu 12 Mitspieler am rasanten Geschehen teilnehmen können. . *sg*



Name:	High Octane
Hersteller:	Bullfrog
Erscheinungsdatum:	Ende Juni '95

• SOFTTALK • SOFTTALK • SOFTTALK

• Schade

Nintendo hat die Markteinführung der neuen Wunderkonsole "Ultra 64" auf den April nächsten Jahres verschoben. Wer den Plastikkasten schon vorher genauer unter die Lupe nehmen will, der muß im Herbst nach Tokyo aufbrechen. Dort wird das Wunderding auf der Shoshinkai Trade Show der staunenden Öffentlichkeit vorgestellt.

• Sierra bitte melden

Um den deutschsprachigen Markt in Zukunft noch besser bedienen zu können haben, Sierra und Coktel Vision jetzt eine deutsche Niederlassung gegründet. Die angeschlossene **Hotline** ist werktags in der Zeit von 9 bis 19 Uhr unter der **Telefonnummer 06103/994040** zu erreichen.

• Hub Schrab Schrab

Branchenriese ElectronicArts bastelt weiter am Imperium. Neues Objekt der Begierde ist NovaLogic. Mit einer Finanzspritze in unbekannter Höhe dürfen wir wohl bald von den "Commanche"-Machern eine neue Voxelspace-Orgie erwarten.

• I Robot

Virgin ist mal wieder ein dicker Lizenzbrocken ins Netz gegangen: Ridley Scotts genialer Science-fiction Film "Blade Runner", nach der Buchvorlage "Do Androids Dream of Electric Sheep?" von Phillip K. Dick. Daß das Computerspiel erst im Herbst 1996, also gut 14 Jahre nach dem Film, erscheinen wird, dürfte dem Markterfolg keinen Abbruch tun.

HOLLYWOOD *Pictures*

DAS SPIELERLEBNIS

DER KINOMANAGER

HOLLYWOOD IST FILM UND DIESES SPIEL IST HOLLYWOOD...



In Zusammenarbeit mit



ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Die "Electronic Entertainment Expo", auch kurz "E3" genannt, war die erste ihrer Art und fand vom 11. bis 13. Mai im Convention Center downtown von Los Angeles statt. Zu sehen gab's nicht nur jede Menge interessanter neuer Produkte, auch allerlei Celebrities nutzen die Gelegenheit zu einem Abstecher in die interaktive Zukunft.

Wenn Superstars wie Steven Spielberg oder George Lucas auf einer Spielemesse auftauchen, um sich über den Stand der Dinge zu informieren, dann kann sie nicht ganz unwichtig sein. Wenn Filmgrößen wie Geena Davis, Mark Hamill, William Shatner oder Wesley Snipes einfach mal so gucken kommen, dann haben sie entweder einen netten Werbevertrag oder Hollywood liegt um die Ecke. Und wenn Michael Jackson auf der abendlichen Sony-Party mit zehn Leibwächtern zum Probespiel einläuft, dann ist das für Hollywood normal – aber für den Rest der Unterhaltungs-Welt Klatsch und Tratsch. Seit elektronisches Spiel und Film in jeder Hinsicht enger zusammenrücken, gab es kaum eine sinnvollere Entscheidung, als die wichtigste Spielemesse der Welt nach LA zu verlegen. Ursprünglich war das sommerliche Get-Together der Spieleindustrie ja auf der traditionellen CES in Chicago vorgesehen, doch die CES scheint nach dem rauschenden E3-Debut mehr als abgemeldet. Mit einem Stand vertreten waren ausnahmslos alle – alle außer Sierra Online/Dynamix. Den Larry-Erfindern war das Spektakel nach eigenen Aussagen zu teuer. Während die gebeutelte Videospielindustrie in der Entscheidung um das wichtigste System immer noch keinen Schritt weitergekommen ist (Nintendo zeigte sein längst angekündigtes Wunderkind Ultra 64 zur großen Enttäuschung der Fans und zum Spott der Konkurrenz nicht), orientiert sich die PC-Spiele-Szene fast nur noch auf reine CD-ROM-Entwicklungen und den Start des überfälligen Windows '95. Immer mehr Hersteller legen zudem Wert auf eine SVGA-Option. Genauso wichtig wie grafische Brillanz ist ferner einer zunehmenden Zahl von Spielefirmen die Netzwerktauglichkeit ihrer Produkte – auch wenn es mit der Entwicklung eines weltweiten Information-Highway noch nicht allzuweit her ist. Da die Rechner-Hardware mittlerweile Spielfilmqualiät zu erschwinglichen Preisen bietet, kommt jetzt auch immer stärker das Geschäft mit Titeln in Schwung, die zwar durchaus unterhalten, jedoch gar nicht so recht in traditionelle Computerspiel-Genres passen (z.B. „Monthy Python´s Complete Waste of Time"). Außerdem hat die Industrie auf der Suche nach immer neuen Märkten – oh Wunder – endlich die holde Weiblichkeit entdeckt. So neu ist der Gedanke nicht, doch erstmals wurde er offen diskutiert. Warum, so fragen sich Marketingstrategen und Spieldesigner, spielt überwiegend die männliche Hälfte der Gesellschaft an Computer und Konsole? Weil, so wußten Forscher bereits vor drei Jahren, Frauen beispielsweise Wert auf völlig andere Spielinhalte legen, als sie üblicherweise in Computer- und Videospielen geboten werden. American Laser Games z. B. (genau, die Firma mit den brutalsten Shooter-Titeln überhaupt) fand diese an sich alte Erkenntnis so interessant, daß sie gleich das Sub-Label „Games for Her" ins Leben rief.



Penn & Tellers Smoke & Mirrors

Absolute Entertainment

Die Idee zum freakigenSpieltrio *Penn & Tellers Smoke & Mirrors* entstand wohl in feuchtfröhlicher Runde. Neben einer abgedrehten Weltraum-Ballersequenz, bei der der Bildschirm über die sog. Thermo-Graphics-Technik auf Berührung reagiert und ein paar fertigen Zaubertricks mit einem bekloppten Gorilla präsentieren die beiden Psycho-Komiker Penn & Teller eine nahezu ereignislose Acht-Stunden-Busfahrt (!) durch die Wüste, bei der man nur Gas gibt und den Bus auf der Straße hält – in Echtzeit! Wer die Horror-Geduldsprobe übersteht, kann ein Bildschirmfoto an Absolute schicken und nimmt an einer Verlosung teil, bei der die richtige Desert-Busfahrt von LA nach Las Vegas auf den „glücklichen" Gewinner wartet.

Name	Genre	Quartal
Penn & Tellers Smoke & Mirrors	Genre-Mix	3.Q/95

Access

Die Golfprofis aus Salt Lake City stellten neben der CD-Variante ihres Dauererfolgsprogrammes *Links* eine sehr frühe Version des *Under A Killing Moon*-Nachfolgers *Pandora Device* vor, der spätestens Anfang nächsten Jahres in den Verkaufsregalen stehen soll. Den ersten Eindrücken nach wird sich an Spielinterface und -präsentation nicht viel ändern, es werden jedoch mehrere unterschiedliche Handlungsverläufe versprochen.

Name	Genre	Termin
Pandora Device	Adventure	4Q/95

Acclaim

Der amerikanische Videospielgigant Acclaim folgt mit diversen Videospielumsetzungen für PC CD ROM einem allgemeinen Trend: Der Aufwand für Konsolenspiele der neuen Generation (Playstation, 3DO, Saturn etc.) ist so hoch, daß sich Umsetzungen für den PC lohnen, da das Rohmaterial ohnehin schon in guter Bild- und Tonqualität vorliegt. Als Folge davon dürften in nächster Zeit allerlei eher PC-untypische Genres bedient werden. Momentan stehen vor allem die Action-Jump'n-Run-Versionen einiger Sommer-Kinoereignisse an: *Batman Forever* z. B. ist der vom US-Publikum herbeigesehnte dritte Teil der Batman-Saga, und auch der stahlharte Law-And-Order-Prügelknabe *Judge Dredd* dürfte Comicfreunden bereits seit längerem ein Begriff sein. Im Kino wird er von Sly Stallone verkörpert.

Name	Genre	Termin
Batman Forever	Action	4.Q 95
Judge Dredd	Action	4.Q 95
Alien Trilogy	Action	4.Q 95
NFL Quarterback Club '96	Football	4.Q 95
NBA JAM Tournament Edition	Basketb.	4.Q 95
WWF Wrestlemania	Action	4.Q 95
Revolution X	Action	4.Q 95

Accolade

Paul Reiches Weltraumepos *Star Control* gehört zu jenen Space-Exploration-Spielchen, die jeder Ex-"Elite"-Pilot und Weltraumfreak unbedingt im Regal stehen haben sollte. Bot der zweite Teil eine komplette Hintergrundgeschichte, verschiedene Alien-Rassen und rund 500 Sternensysteme, gibt's in *Star Control 3* neben 24 animierten Alienrassen, sprechenden Schauspielern und Hunderten von Welten auch ein komplett neues Kampfsystem, das sog. Hyper-Melee. Allzusehr hat sich das Spiel allerdings nicht weiterentwickelt. Eine Shareware-Version soll übrigens schon ab August erhältlich sein.

Name	Genre	Termin
Star Control 3	Strat./Action-Adv.	4.Q 95
Super Bubsy	Jump'n'Run	3.Q 95
All Star Baseball	Baseb.	3.Q 95
Jack Nicklaus Golf: Live at...	Golf	3.Q 95
Unneccessary Roughness	Football	4.Q 95

Activision

Stolz verkündete das L.A.-Hauptquartier des Giganten die Kunde vom jüngst abgeschlossenen Deal mit dem Videospiel-Entwickler Shiny Entertainment, der in Bälde auch Windows ´95-Usern den preisgekrönten Cartridge-Erfolgsrenner *Earthworm Jim* mit verbesserter Grafik und Sound beschert. Ebenso wird mit der Auslieferung des neuen Betriebssystems eine



Pitfall: The Mayan Adventure

Windows-´95-Version des Klassikers *Pitfall* mit dem Untertitel *The Mayan Adventure* erscheinen. In der opulenten 256-Farben-Variante des Atari-Klassikers eingebaut: die komplette Urversion des damals revolutionären Jump'n'Runs. Noch für Juni sind der zweite Part des *Atari 2600 Action Packs*, eine komplette Zusammenstellung der Infocom-Klassiker auf CD (Windows) und das Comedy-Adventure *Paparazzi!* angekündigt. In diesem Windows-Digi-Adventure dürft Ihr den hinterhältigen Künsten eines Schmierenfotografen frönen. Möglichst intrigante Ablichtungen der in Tinseltown ansässigen High Society müssen bei der Yellow-Press zu Geld gemacht werden. 60 Schauspieler sagen in *Paparazzi!* „Cheese". Das langersehnte, streng auf FASAs Battletech Universum aufbauende *MechWarrior 2* machte in seinem derzeitigen Zustand kurz vor der Fertigstellung einen überragenden Eindruck, so daß Ihr ohne Zweifel mit der bislang besten Mech-Simulation rechnen könnt. In 50 Missionen auf verschiedenen Welten schwingt Ihr Euch ins 3D-Cockpit eines der 15 Mechs, um dem Khan des gegnerischen Clans zu trotzen. Das komplett in deutsch erscheinende Echtzeitspektakel wird durch eine Add-On-Disk für bis zu acht Mitspieler modem- und netzwerkfähig werden. Hinter dem vielversprechenden Namen *The Great Game* versteckt sich der Anfangstitel einer Reihe von neuen Infocom-Spionageabenteuern. In Zusammenarbeit mit William Colby, dem ehemaligen Director des CIA, soll das authentischste Spionagespiel aller Zeiten entstehen. Im Windows-Adventure *Santa Fe Mysteries* müßt Ihr in der Rolle eines Privatdetektivs in Santa Fe ein ominöses Geheimnis aufklären. Das Betrachten von Videoaufzeichnungen und das Besuchen von Schauplätzen soll den Schleier letztendlich lüften. Bedeckt hält man sich noch über die beiden Infocom-Label-Titel *Zork Nemesis* und die Neuauflage des legendären *Planetfall*. Fest steht, daß sich *Zork Nemesis* gegenüber *Return To Zork* wieder stärker an der Story des Originals orientieren wird. Steve Meretzky persönlich übernahm die Produktion des „verjüngten" *Planetfall*, das unter Mitwirkung von „Star Trek: The Next Generation"-Screenwritern in einem neuen Gewand erstrahlen wird.

Name	Genre	Termin
Infocom Classics	Adventure	6/95
Atari 2600 Action Pack Vol.2	Action	6/95
Paparazzi!	Adventure	6/95
Mech Warrior 2	Simulation	7/95
Pitfall: Mayan Adventure	Action	3Q/95
Santa Fe Mysteries	Adventure	4Q/95
The Great Game	Adventure	4Q/95
Planetfall	Adventure	1Q/96
Zork Nemesis	Adventure	1Q/96


MechWarrior 2: The Clans



Lost Admiral 2

American Laser Games/QQP

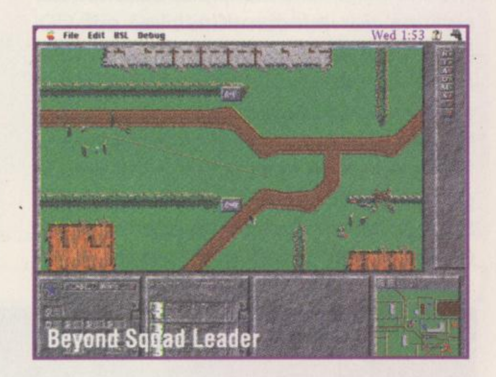
Der Spielhallenspezialist für billige Plastikpistolen-Ballereien hat sein Image mit der Annexion von QQP, einem geschätzten Entwickler von Strategiespielen, gehörig aufgemöbelt. Neben dem soeben erschienenen *Perfect General 2* zeigte QQP das Flotten-Strategical *Lost Admiral 2*, eine konsequente Fortsetzung des ersten Teils, die nun auch Modemspiel, SVGA-Grafik und eine verbesserte AI bietet. Wenn Ihr ein glückliches Händchen bei klassischen Kartenspielen wie Rommé habt, könnt Ihr in *Card Players Paradise* in die Casinos der ganzen Welt reisen. In *Battles In Times* geht es ganz verrückt zu: Hier könnt Ihr neben Schlachtensimulationen der Römerzeit, der Napoleonischen Epoche, des Amerikanischen Bürgerkrieges, des 2. Weltkrieges und der Urzeit in „Was wäre wenn"-Szenarien Waffen bunt durcheinandermischen. Mit dem Panzer gegen die römische Quadriga? Kein Problem in *Battles In Times*! Die Umsetzung des Brettspiels *Awful Things From Outer Space* transformiert die Trockenheit eines ernsthaften Strategiespiels auf ein familienfreundliches Niveau: Kleine grüne Monster müssen von Bord des Raumschiffes Znutar befördert werden.

ALG sorgt dafür, daß nun auch auf PCs mit den knallbunten Revolvern gefeuert werden kann. Die *PC Gamegun*, eine Plastik-Lichtpistole, wird mit der Actionballerei *Crime Patrol* geliefert – und in Deutschland wie die Videospielversionen umgehend auf dem Index landen. *The Last Bounty Hunter* führt die Reihe anspruchsloser Wildwest-Schießspiele fort. Für November wartet mit *Fast Draw Showdown* ein weiteres Spiel dieser Kategorie. Eine neugegründete Abteilung von ALG namens „Games For Her" will sich ausschließlich um die Belange und Interessen acht- bis 15jähriger Mädchen kümmern. Ein weltweiter OnLine-Service soll für heitere Spielstunden und Brieffreundschaften im Netz sorgen. *Mc Kenzie & Co.*, das erste „soziale" Adventure der Company, beschäftigt sich mit den bei Backfischen offenbar schwer beliebten High-School-Dramen.

Name	Genre	Termin
QQP		
Lost Admiral 2	Strategie	5/95
Card Players Paradise	Simulation	6/95
Battles In Time	Strategie	7/95
Awful Green Things	Strategie	7/95
Corporate Colonies	Strategie	11/95
Visions Of Glory	Strategie	11/95
Empire Builder	Strategie	12/95
Konquest	Strategie	12/95
Northlands	Rollenspiel	12/95
AMERICAN LASER GAMES		
PC Gamegun	Peripherie	6/95
The Last Bounty Hunter	Action	6/95
Mc Kenzie & Co.	Action	9/95
Fast Draw Showdown	Action	9/95
ALG Bundle	Action	11/95

Avalon Hill

Die mit Spannung erwarteten Brettspielumsetzungen nehmen langsam eine erkennbare Gestalt an: In *Third Reich* müßt Ihr im vorgegebenen Zeitrahmen von 1939-1946 versuchen, die tödliche Kriegsmaschine Hitlers zu stoppen. Das Hexfeld-Strategical bietet hochauflösende VGA-Grafik. Bei *Beyond Squad Leader* hingegen wird in Echtzeit zu Felde gezogen. Aus der Vogelperspektive befehligt Ihr die Truppen der Aliierten oder der Achsenmächte gegen den Computer oder einen menschlichen Mitspieler. Wer lieber zu Wasser streitet, wird bei *Fifth Fleet* bestens bedient: Der böse Iwan kann's nicht lassen und fällt 1999 in den Persischen Golf und den Indischen Ozean ein. Natürlich vertretet Ihr die (Erdöl)Interessen der Weltmacht USA. Im Herbst folgt die *7th Fleet* im Kielwasser, diesmal mit verbesserter Engine, neuen Karten und Szenarios. Die Brettspielumsetzung *Blackbeard* und das in weiter Ferne gesichtete *Wooden Ships & Iron Men* dümpeln in finsterer Vergangenheit: Als Pirat macht Ihr die sieben Weltmeere unsicher und frönt den scheinbar immergrünen *Pirates*-Spielinhalten. *D-Day* vereinigt klassische Szenarien des originalen Utah-Beach-Spieles (V for Victory) mit neuen Karten, komplett neuer Grafik und einer E-Mail-Option.



Beyond Squad Leader

Name	Genre	Termin
Fifth Fleet	Strategie	2Q/95
Flight Commander 2	Strategie	2Q/95
Third Reich	Strategie	2Q/95
Beyond Squad Leader	Strategie	2Q/95
D-Day: America Invades	Strategie	2Q/95
Blackbeard	Strategie	3Q/95
7th Fleet	Strategie	3Q/95
Wooden Ships & Iron Men	Strategie	4Q/95

Bethesda

In *Terminator: Future Shock* weidet sich Bethesda nach dem mäßig erfolgreichen *Terminator 2000* ein weiteres Mal an seiner Lizenz. *Terminator: Future Shock* soll wenigstens die Mängel, die durch die damalige, zu träge Engine auftraten, mit der neu vorgestellten „Xngine" ausmerzen. Das neue System ermöglicht es Euch sogar, mit einem Beute-Heli durch die Ruinen des zerstörten Los Angeles zu fliegen. Die fixe Neuentwicklung in 3D soll auch bei der Fortsetzung des Mammut-3D-Rollis *The Elder Scrolls:Arena* Verwendung finden, die *Daggerfall* heißen wird. Entgegen allen bisherigen Einschränkungen durch tote Winkel wird man sich in den neuen Elder Scrolls-Dungeons rundum umschauen können. „Alte" Helden können in die diesmal umfangmäßig aufs wesentliche reduzierte Daggerfall-Welt übernommen werden.

In *X-Car: Experimental Racing*, wie alle hier vorgestellten Titel ebenfalls auf der neuen „Xngine" basierend, steigt Ihr ins Cockpit futuristischer Automobile, die unter wechselnden Wetter- und Tageszeiteinflüssen durch acht SVGA-Rennstrecken brausen.

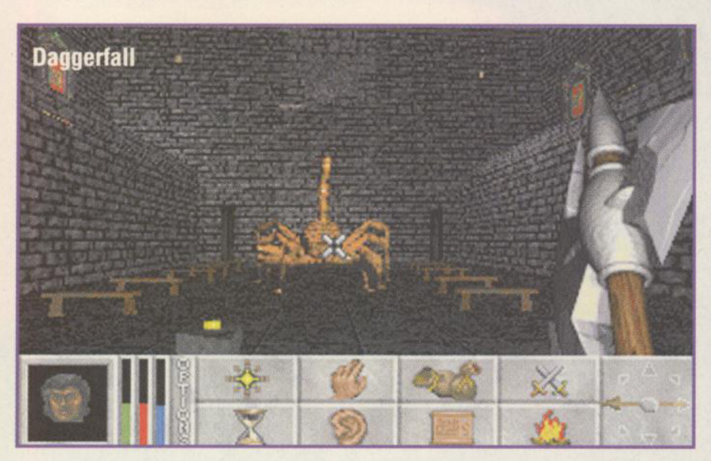
PBA Bowling liefert in der bis dato realistischsten Bowling-Simulation die Kegelbahn frei Haus auf die hochauflösende Windows-Plattform.

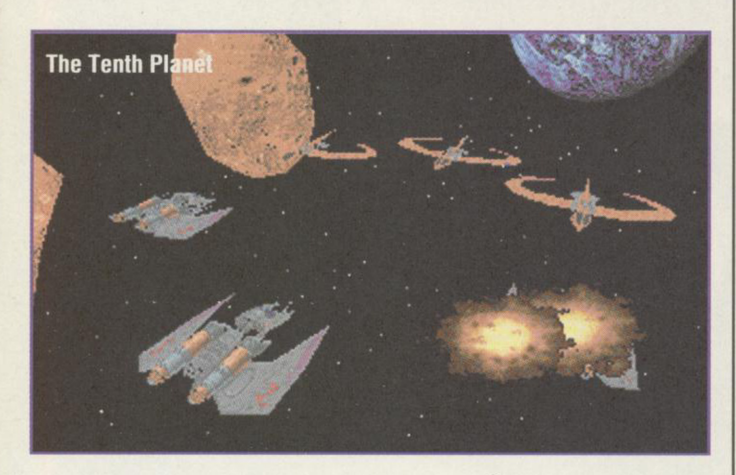
The Tenth Planet ist die erste Frucht des Joint Ventures zwischen Bethesda und dem Hollywood-Produzententeam Centropolis Entertainment (Stargate, Universal Soldier, Independence Day). Das von Roland Emmerich und Dean Devlin geschaffene Script sieht die Existenz eines unbekannten, weil zerstörten, zehnten Planeten in unserem Sonnensystem vor, der Ursache für die Naturkatastrophen in der Vergangenheit der Erde gewesen sein soll. Doch hinter der ganzen „Natürlichkeit" scheint eine außerirdische Macht zu stecken. Eben der sollt Ihr auf die Schliche kommen...

Name	Genre	Termin
The Terminator: Future Shock	Action	2Q/95
The Elder Scrolls: Daggerfall	Rollenspiel	2Q/95
X-Car: Experimental Racing	Action	4Q/95
PBA Bowling	Simulation	3Q/95
The Tenth Planet	Action	4Q/95



Terminator: Future Shock


Daggerfall


The Tenth Planet

BMG Interactive Entertainment

Liebhaber traditioneller PC-Unterhaltung bekamen am Stand des großen Bruders unserer deutschen Telemedia wenig geboten. Neben Multimedia-Erlebnissen der musikalischen Art (*Brian Enos Headcandy, Don't Play Track One)* und dem Museumsführer *„Le Louvre"* erregten am ehesten die Ankündigungen der Rocket Science-Adventures *Cadillacs & Dino-*


Wing Nuts

saurs und *Wing Nuts* für Windows Aufmerksamkeit. Im ersteren Titel versucht Ihr in Mark Schultz' bekannter Grafik-Novelle nachempfundenen Leveln den Frieden zwischen einer postmoderner Menschheit und den guten, alten Dinos wiederherzustellen. *Wing Nuts* versucht sich mit Weltkrieg-I-Romantik und teutonenfeindlichem Humor selbst auf die Schippe zu nehmen. Von Simulation jedoch keine Spur – hier wird einmal mehr dem neuen Lieblingsgenre der Industrie, dem Interactive Movie gefrönt.

Name	Genre	Termin
Cadillacs & Dinosaurs	Adventure	6/95
Wing Nuts	Int. Movie	7/95

Broderbund

Keine Seifenoper rangiert in der Beliebtheitsskala des amerikanischen TV-Publikums derzeit so hoch wie das hochgeschaukelte Gerichtsdrama um O.J. Simpson. Da bleibt das passende Spiel natürlich nicht lange aus. Der Anstand gebietet eine Änderung der Namen und eine leichte Modifikation des Tatvorgangs und schon könnt Ihr mit dem Scharfsinn eines Spürhundes den Bösewicht *In The First Degree* überführen. Fast so schön wie auf der Mattscheibe werden in diesem Interactive Movie vom Tatort bis zur Gerichtsverhandlung Indizien gesammelt und Schuldige überführt.

Name	Genre	Termin
In The First Degree	Int. Movie	7/95

Bullfrog

Nach unserem Bullfrog-Report von der ECTS blieb eigentlich nur noch eine Frage offen: Wie wird *Magic Carpet 2* aussehen? Los Angeles hatte die Antwort parat: Im Märchenland hat's gedämmert und so werdet Ihr diesmal mit Eurem noch rasanteren Zauberteppich vorwiegend Nacht- und Untergrundlevel bereisen. Viele neue Zauber und Feinde sorgen dafür, daß sich die beiden Teile nicht ganz wie ein Ei dem anderen gleichen. Ebenfalls auf der Magic Carpet-Engine basiert *High Octane* (siehe Bericht im News-Teil dieser Ausgabe).

Weiterhin hat es zwei Namensänderungen bei den bisherigen Arbeitstiteln gegeben: *Biosphere* heißt jetzt *Gene Wars*, das *Incredible Superhero Team* stiftet jetzt unter dem Namen *The Indestructables* allerlei Verwirrung.

Name	Genre	Termin
Magic Carpet 2	Action/Strategie	4Q/95
Gene Wars	Strategie	3Q/95
The Indestructibles	Action	4Q/95

Capstone


TekWar

William Shatners *TekWars*-Serie wird bei Capstone zum 3D-Computerspiel verquickt. Shatner persönlich sorgt für die Koordination und tritt in den Zwischensequenzen auf. Die gleiche 3D-Engine und wieder finsteres Mittelalter hagelt es in *Witchaven*, einer Monstervertilgung per Schwert und Zauberblitz. *ChronoMaster* ist das Baby des Science Fiction-Autors Roger Zelazny, der in Zusammenarbeit mit DreamForge für das Design dieses Cyber-Adventures verantwortlich zeichnet.

Name	Genre	Termin
TekWar	Action	9/95
Witchaven	Action	10/95
ChronoMaster	Adventure	11/95

Crystal Dynamics

Von Crystal Dynamics gab's ausschließlich neue Konsolenprojekte. Bemerkenswert für Insider ist lediglich die Feststellung, daß Ex-Lucas-Arts-Chef Randy Komisar überraschend als Boß von Crystal Dynamics antrat, während Jack Sorensen auf den Chefsessel bei Lucas Arts nachrückt.

Cyberdreams

Durch die Hintergrundgrafiken H. R. Gigers zunächst in aller Munde, enttäuschte *Dark Seed* durch unflexible Puzzles, technischen Murks und Spielspaß zum Gruseln. Jetzt soll alles anders werden: Im zweiten Teil wird neben Gigers Grafiken das Spieldesign von Raymond Benson im Vordergrund stehen, der immerhin schon bei *Ultima VII: The Black Gate* als Ideenzulieferer mitmischte. Titelheld Mike Dawson wird diesmal ausschließlich unter Windows aktiv.

Auch für *I Have No Mouth, And I Must Scream* muß ein bekannter Name herhalten: Der Buchautor und TV-Scriptschreiber Harlan Ellison steht Pate für das psychologisch und ethisch in jeder Hinsicht provokante Adventure.

Hunters Of Ralk ist das erste von vielen Abenteuern im allerneusten Rollenspiel-Universum des AD & D Schöpfers Gary Gygax. In der Rolle des „Spirit Warriors" bewahrt Ihr die Rasse der Ralk vor der Ausrottung. Gegen die kriegerischen Aspholdites und Durgans wird in 3D-Echzeit und ausschließlich unter Windows '95 gekämpft wenn´s denn endlich mal fertig wird...


ChronoMaster



Name	Genre	Termin
Dark Seed II	Adventure	3Q/95
I Have No Mouth...	Adventure	7/95
Hunters Of Ralk	Rollenspiel	1Q/96

Electronic Arts/Origin

EA gab sich vorwiegend sportlich: Ob Asphalt, Rasen oder Eis, die neuen Spiele machten allesamt und auf jeder Oberfläche eine gute Figur. In Zusammenarbeit mit dem Special-Interest-Magazin „Road & Track" enstand das Rennspiel *The Need For Speed*, das vor dem PC auf der 3DO-Konsole erschien und neben rasan-







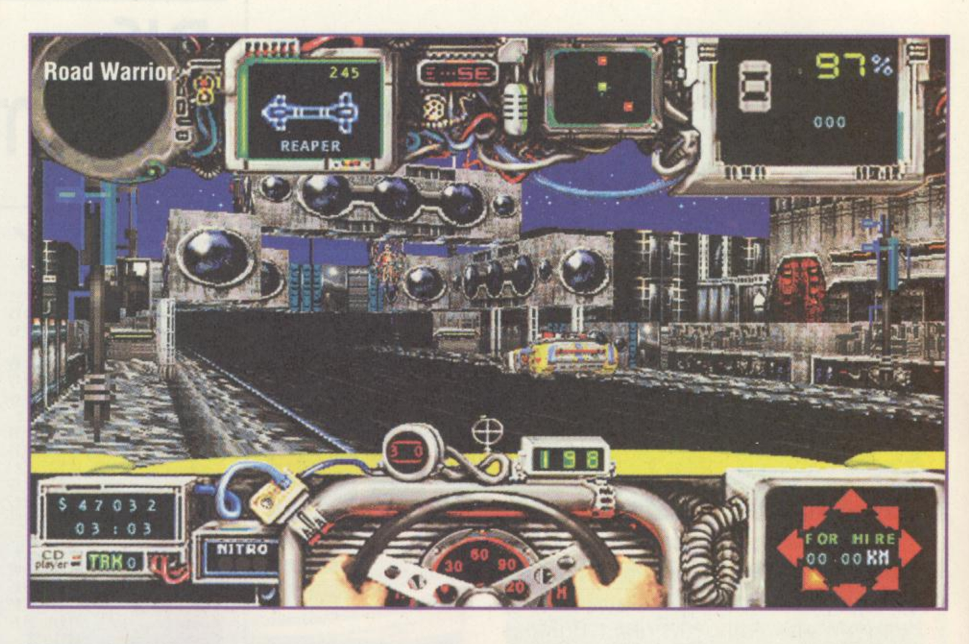
ten Fahrten in hoher Auflösung Features wie Modem-Play und eine Art Nachschlagewerk bietet, in dem Motor und Chassis der fotorealistischen Renner (Lamborghini Diablo, Ferrari, Dodge Viper, Porsche 911, Chevrolet Corvette etc.) erklärt werden. Während des Rennens sorgen sechs verschiedene Kameras für optimalen Einblick in die Strecken. Auch *FIFA Soccer '96* wird angepfiffen. Was in dieser Form bisher nur 3DO-Besitzern vorbehalten war, geht jetzt auch auf PC-Rasen in die ersten Spielminuten. Mit einem Modem unter dem Trikot darf auch gegen einen Freund gebolzt werden. Ein komplett neues Spieler-Artwork, verbesserte Animationen, ein intelligenterer Computergegner und eine Modem-Option gehen mit NHL '96 aufs Eis. Ebenfalls im '96er-Gewand stellte sich *PGA Tour Golf* vor, das bis zu vier Mitspielern den Elite-Sport erschwinglich macht. Conrad B. Hart is back! Dritte Frucht der Zusammenarbeit mit Delphine Software ist demnach *Crossfire*, eine Weiterführung des *Flashback*-Themas. Durch sechs große Level müßt Ihr Conrad gegen 3D-gerenderte, morphende Alienarmeen begleiten. *Psychic Detective* nennt sich ein interaktiver Film, der in Zusammenarbeit mit Colossal Pictures entstand. Aus dem Gehirnstübchen des Wunderkindes Eric Fox agierend, müßt Ihr einen Mord aufklären. Origin brillierte mit den bereits in der letzten Ausgabe besprochenen Titeln *Cybermage* und *Crusader*; mit den Dreharbeiten zu *Wing Commander IV* wird just begonnen.

Name	Genre	Termin
The Need For Speed	Sport	3Q/95
FIFA Soccer '96	Sport	3Q/95
NHL '96	Sport	3Q/95
PGA Tour Golf '96	Sport	3Q/95
Crossfire	Action	/95
Psychic Detective	Int. Movie	3Q/95
Wing Commander IV	Action	4Q/95

Fox Interactive

Fox Interactive, die Multimedia-Abteilung der Filmgesellschaft 20th Century Fox, entwickelt neben einer Reihe interaktiver Titel auch Action-Spiele für PC-CD-ROM. Das 3D-Adventure *Die Hard Trilogy* entführt den Spieler ins Hochhaus des ersten Spielfilms, auf den Flughafen des zweiten und zum Showdown des dritten, in USA gerade gestarteten Films. Weitere Umsetzungen bekannter Filmthemen: *Planet of the Apes* und *Alien vs. Predator*.

Name	Genre	Termin
Die Hard Trilogy	Action	2.Q 96
Planet of the Apes	Action	2.Q 97
Alien vs. Predator	Action	1.Q 97



Road Warrior



Paws Of Fury

Gametek/Take 2

Die Briten konnten mit einer Vielzahl neuer Spiele aufwarten: Die mittlerweile bestens bekannten *Baldies* für DOS und Windows, das von *Brutal* in *Paws Of Fury* umbenannte Knuddeltier-Prügelspiel, das Adventure *Compelling Adventure Of A. Gent* im Comic-Stil der 40er Jahre, *Escalation,* ein intelligent gestricktes Windows-Strategical mit großem Wirtschaftsanteil, *Millenia*, eine scheinbar gelungene Mixtur aus Weltraumabenteuer, Rollenspiel, Action und Strategie. Erfindungen, Kampfgeist und Besiedlungsgeschick machen Euch zum Herren der Galaxie. *The War College* ist die Fortsetzung der *Universal Military Simulators I & II*. Von der Antike bis zur Neuzeit werdet Ihr dreidimensional und in Echtzeit alle Schlachten, die die Welt erschütterten, simulieren können. Hinter *Road Warrior* verbirgt sich nichts anderes als die Fortsetzung von *Quarantine*, die bis auf die neue SVGA-Auflösung erschreckend dem Vorgänger ähnelte. Die *Cyberbikes*, deren Gaszüge Ihr Ende des Jahres betätigen könnt, ballert Ihr per Modem auf bis zu sieben Mitspieler. Mit VR-Headset macht Ihr die rasanten True-3D-Strecken unsicher. *Ripper* nennt sich Take 2s jüngstes Cyber-Adventure, das auf vier CDs Puzzles, Action und Actors en masse bietet.


Baldies

Name	Genre	Termin
Baldies	Strategie	6/95
Paws Of Fury	Action	6/95
Compelling Adv. Of A. Gent	Adventure	9/95
Escalation	Strategie	10/95
Millenia	Strategie	11/95
War College	Strategie	11/95
Road Warrior	Action	11/95
Cyberbikes	Action	4Q/95
Ripper	Adventure	11/95

Gremlin

Gremlin befindet sich zukunftsweisend ganz auf dem 3D-Trip. So erinnert das grafisch beeindruckende Rennspiel *Fatal Racing* spielerisch an Namcos Spielhallenknüller *Ridge Racer* oder Segas *Daytona*, die Strecken präsentieren sich mit Spins und Loopings aber wesentlich abgedrehter. Eine 16-Spieler-Netzwerk-Option verspricht den ultimativen Höllenspaß im Team. Im 3D-Adventure *Realm of the Haunting* herrschen Dämonen, Magier, Terror und Wahnsinn. Das Spiel kombiniert Action-, Strategie- und Rollen-


Fatal Racing

spielelemente zu einer dichten Horror-Atmosphäre. Im 3D-Point&Click-Adventure *Normality Inc.* kommt der Held des Spiels gerade aus dem Knast und muß sich in einer ziemlich ätzenden Umgebung zurechtfinden, ohne erneut mit dem Gesetz in Konflikt zu geraten – was bei den schrägen Typen in der Nachbarschaft nicht gerade leicht ist.

Name	Genre	Termin
Fatal Racing	Rennspiel	4.Q 95
Realm of the Haunting	3D-Adventure	4.Q 95
Normality Inc.	3D-Adventure	4.Q 95

GTE

GTE machten nicht nur mit dem Polygon-Prügler *FX-Fighter* (Argonaut Software) von sich reden. Auf riesigen Monitorwänden war *Rolling Stones Voodoo Lounge* der Renner, das Musik- und Backstage-Footage der alten Herren zeigt. Malcolm „Caligula" McDowell avanciert zum Lieblingsschauspieler der Computerspiel-Szene: Im comicorientierten *Tank Girl* wird er an der Seite von Hauptdarstellerin Lori Petty die Granaten bratzen lassen. Die SGI-gerenderten Welten von *Timelapse*, einem *Myst*-ähnlichen Grafikadventure, laden ein zur Zeitreise.



FX-Fighter

Name	Genre	Termin
FX-Fighter	Action	6/95
Rolling Stones Voodoo Lounge	Musik	2Q/95
Tank Girl	Action	2Q/95
Timelapse	Adventure	2Q/95

GT Interactive

Spätestens seit dem Erscheinen (des indiztierten) *Doom 2* sollte der Distributor, der Allianzen mit Software-Publishern und Companies wie id-Software, Williams Entertainment, Zombie und White Wolf abgeschlossen hat, auch hierzulande ein Begriff sein. Als Ergebnis der ertragbringenden Zusammenschlüsse könnt Ihr demnächst ernten: *The Ultimate Doom*, ein durch eine neue, Neun-Level-Episode aufgepeppter erster Teil der Monsterhatz (id Software), *Mortal Kombat III* (Williams Ent.), *Ice & Fire*, ein Space War Adventure der russischen, durch *Tetris* bekannt gewordenen Autoren Pajitnov und Polhilko (Zombie), *Locus*, ein futuristisches, fußballähnliches Spiel, bei dem Ihr auf Cyber-Bikes dem Ball nachjagt (Zombie) und schließlich *Vampire: The Masquerade*, die Desktop-Umsetzung des Storytelling-Rollenspieles von White Wolf Inc.



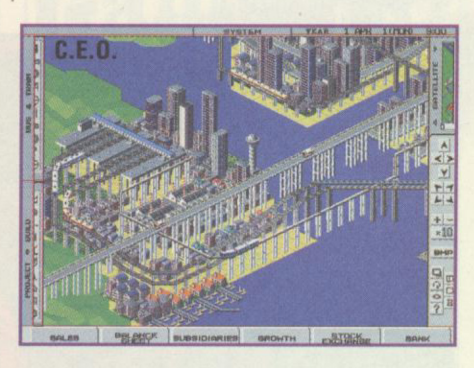
Ice & Fire

Name	Genre	Termin
The Ultimate Doom	Action	5/95
WinDoom I & II	Action	2Q/95
Mortal Kombat III	Action	3Q/95
Ice & Fire	Action	3Q/95
Locus	Action	3Q/95
Vampire: The Maquerade	Rollenspiel	4Q/95

I•Motion/Infogrames

Wer schon immer mal den Big Boß spielen wollte, kann seine Managerqualitäten in *C.E.O.* unter Beweis stellen. I•Motions anspruchsvolle Wirtschaftssimulation versetzt den amibitionierten Zahlenjongleur direkt auf den Chefsessel des Riesenkonzerns „A-IV Networks Group", wo er mit Aktienpaketen handelt, 100 Niederlassungen koordiniert, eine Transport-Infrastruktur aufbaut, lukrative Firmen hinzukauft und unrentable Teile abstößt. Action-Altstar James Coburn („Steiner – Das Eiserne Kreuz" etc.) spielt dabei den Superboß, der heimlich seinen Abgang vorbereitet und dann a la Baulöwe „Peanuts" Schneider im rechten Moment verduftet. Der eigentliche Thrill aber ist ein weltweiter Wettbewerb: Der beste A4-Manager erhält ein echtes Aktienpaket im Wert von 10.000 US-Dollar und reist nach London, wo er gegen die besten A4-Spieler der Welt antreten wird.

Caesar II



Name	Genre	Termin
C.E.O.	Wirtschaftssim.	3.Q 95

Impressions

Über die demnächst erscheinenden *Power House* und *Breach 3* berichteten wir bereits, *Caesar II*, das „römische Sim City 2000", das einen unerwartet guten ersten Eindruck machte, *Space Bucks*, eine Wirtschaftssimulation im All und *WWII*, Strategie zugweise, werden nicht vor Ende des Jahres erwartet.

Name	Genre	Termin
Power House	Wirtschft.	2Q/95
Breach 3	Strategie	2Q/95
Caesar II	Wirtschft.	4Q/95
Space Bucks	Wirtschft.	4Q/95
WWII	Strategie	4Q/95

Interplay


Conquest Of The New World

Auch wenn Gerüchte von angeblichen Finanzschwierigkeiten auf der E3 kursierten, Spieleriese Interplay befindet sich zweifellos im Aufwind. Zumindest macht die US-Firma momentan mehr durch den agressiven Zukauf von Kreativpotential von sich reden als durch Katastrophenstimmung. So sorgte beispielsweise die Meldung für Furore, daß David Perrys Talentschuppen Shiny Entertainment (*Earthworm Jim*) von Interplay gekauft wurde (hat keinen Einfluß auf die Activision-Lizenz für eine *Earthworm-Jim*-Windows´95-Version) was Virgin Interactive besonders ärgert, da alle drei Firmen nur einige hundert Yards voneinander entfernt in



Descent 2

Orange County bei LA residieren und Shiny ja anfangs mit Virgin kooperierte. Den Rollenspielfreaks dürfte ferner nicht entgangen sein, daß Interplay alle Lizenzen von AD&D-Erfinder TSR geschluckt hat, was wiederum beim früheren TSR-Partner SSI für zitronensaure Mienen sorgte. An Neuheiten liegt außer dem interaktiven Millionen-Dollar-Filmadventure *Netrunner* (ehemals *Cyberhood*) allerdings nicht sehr viel Bemerkenswertes auf Kiel. Die wichtigsten Titel haben wir schon im ECTS-Bericht in PP 6/95 kurz angerissen oder testen sie diesem Heft gestestet.

Name	Genre	Termin
Conquest Of The New World	Strategie	2Q/95
Frankenstein	Adventure	2Q/95
Stonekeep	Rollenspiel	4Q/95
Warcraft 2	Strategie	4Q/95
Netrunner	Int. Movie	1Q/96
Descent 2	Action	1Q/96

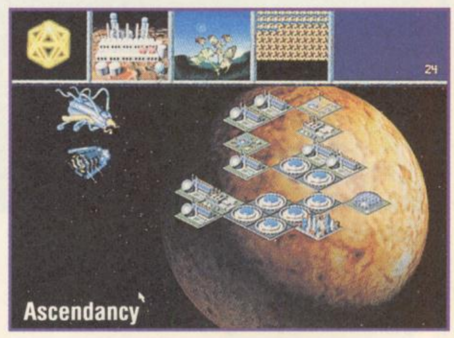
Legend

Bereits unter dem Virgin-Logo, die als neuer Distributor für Europa gewonnen werden konnten, wird *Mission Critical* erscheinen, ein Grafik-Weltraumadventure mit einem für Legend außergewöhnlich zeitgemäßen Interface und State-Of-The-Art-Grafik. Auf den Bestseller Fantasy-Romanen von Terry Brooks basiert das Adventure *Shannara*, in dem Ihr vier mystische Länder bereist, um das Schwert von Shannara, den ultimativen Heilsbringer, wieder zusammenzusetzen. Ein neues Abenteuer der *Xanth*-Reihe steht mit *Magic Of Xanth* hoffentlich Anfang 1996 in den Läden.

Name	Genre	Termin
Mission Critical	Adventure	9/95
Shannara	Adventure	11/95
Magic Of Xanth	Adventure	1Q/96

The Logic Factory

Das erste Produkt dieser neuen Company nennt sich *Ascendancy*. Das Space-Strategical, das die besten Elemente ähnlicher Spiele von *Starflight* bis *Spaceward Ho!* in sich vereint, fordert Euch unter Windows heraus, das Wissen auf- und die Rohstoffe abzubauen, um in einer Galaxie, in der die unterschiedlichsten Rassen beheimatet sind, überleben und expandieren zu können.


Ascendancy

Name	Genre	Termin
Ascendancy	Strategie	3Q/95

Lucas Arts

Überraschung! Das Spielberg-inspirierte, bereits verschüttet geglaubte Adventure *The Dig* ist bereits zur Hälfte ausgebuddelt und ansatzweise spielbar. 200 Locations, Musik von Wagner und Special Effects von Industrial Light & Magic machen Lust auf mehr. *Calia 2095* ist ein First-Person-Adventure im Animé-Stil. In der vom preisgekrönten Science Fiction-Autor Orson Scott Gard geschriebenen Story löst Ihr Puzzles, befragt Personen und bekämpft Gegner in über 50 Leveln.


The Dig


Calia 2095


Rebel Assault 2

Rebel Assault 2 startet im Winter durch! Eine neue Engine soll den Interactive-Movie-Charakter noch mehr unterstreichen. Ihr setzt Euch ins Cockpit fünf verschiedener Space-Vehikels (X-Wings, Y-Wings, B-Wings, Speeder Bikes und der legendäre Millenium Falcon).

Das auf der Rebel Assault-Engine basierende *Mortimer* wird Lucas Arts erstes Adventure für Kinder.

Name	Genre	Termin
The Dig	Adventure	3Q/95
Calia 2095	Adventure	4Q/95
Rebel Assault 2	Action	4Q/95
Mortimer	Adventure	4Q/95

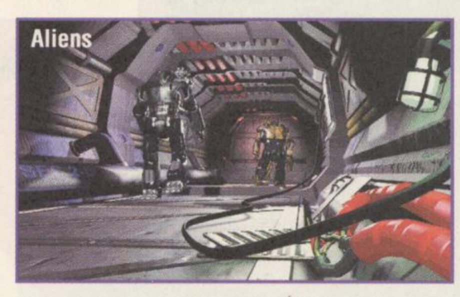
Merit Studios

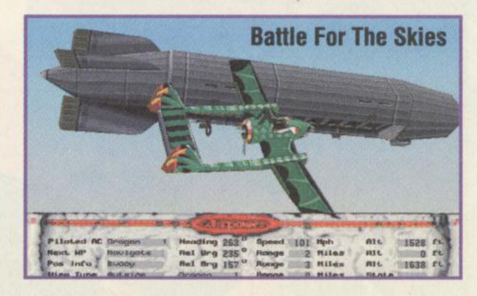
Im Grunde genommen ist der US-Präsident ein ganz armer Kerl: Er ist zwar einer der mächtigsten Männer der Welt, doch ohne seine sechs Top-Berater ist er ziemlich hilflos. Einem dieser Berater fehlen ein paar Schrauben im Oberstübchen, er will die Welt ins Chaos stürzen. Das politisch angehauchte 3D-Action-Adventure *Cyber Judas* ist der Nachfolger von *Shadow President* und zeigte vielversprechende High-End-Grafik. Auch der Action-Flugsimulator *Flying Tigers* verspricht Feuer und Bewegung. Ihr spielt einen Piloten der legendären P40-Staffel „Flying Tigers", die ab 1941 auf Burma Himmelfahrtskommandos für die chinesische Seite flog, innerhalb weniger Monate 286 Japaner vom Himmel holte und nur vier eigene Maschinen verlor. Wo wir gerade beim Nervenkitzel sind: Der grafisch aufwendige 3D-Thriller *Harvester* beginnt zwar sehr harmlos, steigert sich jedoch schnell zum Alptraum. Ihr startet in einem typisch spießigen Ort im mittleren Westen und habt Euer Gedächtnis verloren. Auf der Suche nach der wahren Identität findet sich dann bald ein blutiger Schädel nebst Wirbelsäule. Komischerweise scheint sich kein Mensch im Ort für die delikaten Details zu interessieren...

Name	Genre	Termin
Cyber Judas	Political Sim.	3.Q 95
Harvester	Action-Adven.	3.Q 95
Flying Tigers	Action-Flugsi..	4.Q 95

Mindscape / SSI

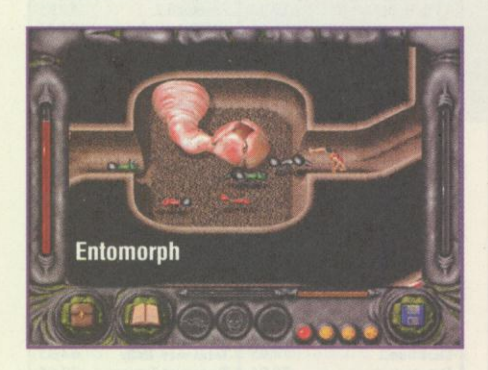
Mehr an der Comic-Serie von Dark Horse als an den Filmen ist der Interactive Movie/Adventure-Mix *Aliens* orientiert. Von Rowan Software (Overlord, Dawn Patrol) entwickelt, erscheint *Battle For The Skies*, ein Action-Flugsimulator, in dem Ihr verschiedene Luftfahrzeuge durch die um eine kleine europäische Fantasie-Monarchie angesiedelte Story steuert. Die quantitativ sehr produktiven Cryo-Designer schlagen in *The Raven Project* erneut zu: Aliens fallen auf der Erde ein, Ihr müßt


Aliens


Battle For The Skies



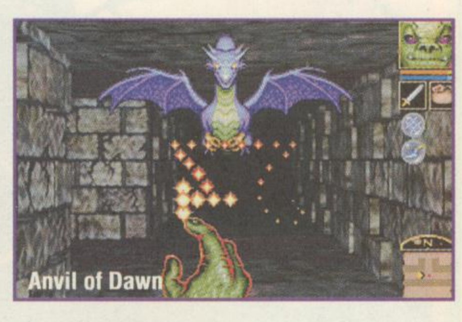
sie in Luft- und Roboterkämpfen davon abhalten. *Warhammer 40 000: Dark Crusaders* ist das erste auf den Brettspielen des Game Workshops basierende 3D-Action-Spiel mit *Doom*-Charakter. In *CyberSpeed*, einem äußerst beeindruckenden Kampf-Rennspiel für Windows '95 gilt es, bis zu sieben Netzmitbewerber aus dem Rennen zu hauen. *Steel Panthers* könnte SSIs nächster Rundschlag nach *Panzer General* werden: Aus der Vogelperspektive und in SVGA kommandiert Ihr Infanterie- und Panzerschlachten in Europa und im Pazifikgebiet des II.Weltkrieges. *Silent Hunter* läßt alle bisherigen U-Boot-Simulationen nicht nur alt aussehen, es spielt sich auch hervorragend. In den ausschließlich im Südpazifik angesiedelten SVGA-Schlachten kann „leider" nur die amerikanische Seite übernommen werden. Im neuen „World Of Aden"-Szenario spielt *Thunderscape*, ein 3D-Action-Rollenspiel mit 24 verschiedenen SGI-Monstern. *Entomorph* ist im gleichen Szenario zuhause und erinnert grafisch und spielerisch an SSIs *Darksun*-Abenteuer.



Entomorph



Al Unser Jr.'s Racing

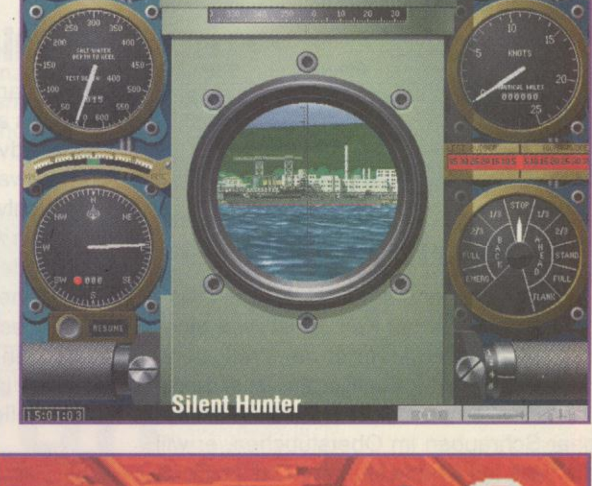


Anvil of Dawn

Name	Genre	Termin
Aliens	Action	3Q/95
Air Power	Action/Sim.	3Q/95
Al Unser Jr.'s Arcade Racing	Sport	2Q/95
The Raven Project	Action	
Warhammer 40,000	Action	3Q/95
CyberSpeed	Action	
Silent Hunter	Simulation	8/95
Steel Panthers	Strategie	7/95
Thunderscape	Action/Rollens.	6/95
Entomorph	Adventure	9/95

New World Computing

Endlich mal wieder ein reinrassiges Rollenspiel, rüstige Recken! Von Dream Forge, dem gleichen Entwicklerteam, das auch *Ravenloft* und *Menzoberranzan* ausgetüftelt hat, kommt jetzt *Anvil of Dawn*. Ihr kontrolliert einen Charakter aus einer Party von fünf, die ganz allein den Armeen eines finsteren Warlords entgegentreten. Über 100 Charaktere und Monster bietet *Anvil of Dawn* sowie eine flüssig scrollende Engine, eine Mischung aus 2D- und 3D-Grafiken, Hunderte von Sounds und jede Menge Rätsel. Ebenso kriegerisch, aber eher in strategischer Hinsicht, geht es in *Metal Lords* zu, einem actionorientierten Strategiespiel. *Metal Lords* stammt von den gleichen Entwicklern, die auch *Master of Orion* und *Master of Magic* aus der Taufe gehoben haben. Ihr übernehmt die Herrschaft eines von mehreren Adelshäusern, die zusammen ein intergalaktisches Empire im Stil japanischer Fürstenhäuser begründen. Um Macht und Ansehen zu mehren, müßt Ihr benachbarte Planeten kolonialisieren, neue Technologien erfinden und – natürlich – Schlachten gegen rivalisierende Mech-Horden gewinnen. Grafisch anregend sah das Action-Adventure *Wet Lands* aus, das von der Machart ein wenig an *Flashback* erinnert. Ihr schlüpft in die Rolle von John Cole, einer Art Kopfgeldjäger, der einen Wahnsinnigen fassen soll, der die futuristische Unterwasserwelt der Wetlands bedroht.



Silent Hunter



The Raven Project

CyberSpeed

Warhammer 40000

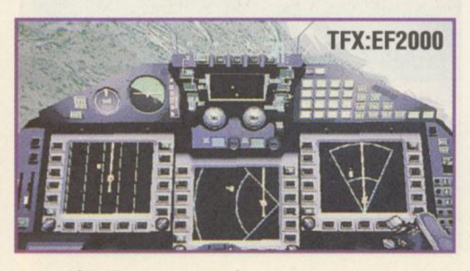

Wet Lands


Metal Lords

Name	Genre	Termin
Wet Lands	Action-Adven.	4Q/95
Metal Lords	Strategie	4Q/95
Empire II	Strategie	4Q/95
Anvil of Dawn	Rollenspiel	4Q/95
Celibrity Poker	Kartenspiel	3Q/95
Heroes of Might & Magic	Adv./Strategie	3Q/95

Ocean

Freizeitpiloten mit militaristischem Einschlag kennen natürlich den Kampfflugzeug-Simulator der Extraklasse *TFX: Tactical Fighter Experiment*. Als Sequel dazu gibt's ab Oktober '95 *TFX:EF2000*. Dabei steigt Ihr für wenig Geld ins Cockpit jenes Eurofighters, der Verteidgungsminister Rühe schlafose Nächte bereitet (weil im Original so gemein teuer). Zum Spiel an sich müssen wir nicht mehr viel erzählen, bemerkenswert ist lediglich ein taktisches Feature: Im *EF2000* lassen sich mit weitreichenden Waffen Ziele bekämpfen, die hinter dem Horizont liegen. Nach Shiny ist jetzt wohl auch Ocean auf den Geschmack gekommen: In *Worms* bekriegen sich bis zu vier wilde Würmerhorden mit Bazookas, Lenkraketen, Dynamit und Handgranaten in vier Spielstages. *Worms* eignet sich vor allem für Multiplayersessions – auch im Netz. *Allegiance* ist genau das richtige Spiel für schwarze Schlipse tragende, cocktailtrinkende und spezialwaffenüberladene Möchtegern-James-Bonds. Top-Agenten aus aller Welt arbeiten zusammen, um einem südamerikanischen Drogenkartell in den Schnee zu spucken. Das actionorientierte 3D-Adventure wird in einer Echtzeit-3D-Umgebung gespielt. *Rollcage* kommt von den treuen Ex-Amiga-Freaks Team 17 und ist ein 3D-Rennspiel völlig ohne vorgeschriebene Wege. Ihr könnt selber wählen, ob Ihr lieber die kürzeste Strecke wählt oder schneller auf der Straße fahrt. Über 20 Kurse führen durch Ruinen, Graslandschaften, Schnee, Sanddünen, Canyons, Stunt-Strecken usw. Zehn Fahrzeuge mit charakteristischen Unterschieden warten auf den eisenfressenden Einsatz im Rennen, insgesamt können sich bis zu sechs Spieler an dem wilden Spektakel beteiligen. Das isometrische 3D-Fantasy-Grafik-Adventure *Vanished Powers* versetzt Euch in eine mystische Welt. Ein junger Farmer namens Richard reist auf der Suche nach Abenteuern in ein uraltes Reich. Er trifft Könige, Magier und eine wundervolle Göttin namens Lyra. Lyra ist auf der Suche nach dem „Siegel der Macht", und Ihr helft natürlich, wie es sich für ächte Hälden gehört...


TFX:EF2000

Name	Genre	Termin
TFX:EF2000	Flugsimulator	4.Q/95
Worms	Strategie/Action	3Q/95
Allegiance	Action-Adventure	1Q/96
Rollcage	Rennspiel	3Q/95
Vanished Powers		4Q/95
Deathrace	Rennspiel/Adv.	4Q/95
Blades of Rage	Hubschraubersim.	4Q/95
Sea Legends	Adventure	3Q/95
Offensive	Hist. Kriegssim.	4Q/95

Psygnosis

Eines der technischen Highlights der Messe gab es fürs erste nur hinter verschlossenen Türen zu sehen: Andrew Spencer (Programmierung), Eamonn Butler (Animation) und Kirsten van Schreven (Backgrounds) zeigten erste Bilder des *Ecstatica*-Nachfolgers *Urban Decay*. Grundsätzlich baut *Urban Decay* auf der *Ecstatica*-Engine auf, arbeitet also auch mit wechselnden Kameraperspektiven und Figuren, die aus Ellipsen aufgebaut sind. Die Handlung ist jedoch eine ganz andere: Ihr bewegt Euch nicht in einer schnuckelig-düsteren Fantasywelt, sondern geratet in das Gemetzel eines Psychopathen und Amok-Läufers. Als sich der Rauch verzieht, hat der eigentliche Täter die Flucht ergriffen, und es sieht so aus, als wärt Ihr der Killer. Fortan seid Ihr auf der Flucht vor allem, was sich bewegt (Zivilisten, Kopfgeldjäger, Polizei) und müßt ganz wie der olle Dr. Kimble beweisen, daß Ihr's nicht gewesen seid. Gesteuert wird der atemberaubend natürlich animierte Held des Geschehens über den Ziffernblock der Tastatur. Leider hilft verhandeln und reden eher selten. Wenn allerdings die Waffen sprechen, dann geht's extrem brutal zur Sache: Derart realistisch animiert haben bisher nur wenige Computer-Charaktere ihr Bildschirmleben ausgehaucht. Programmierer Andrew Spencer: „Das Ganze ist nicht allzu ernst gemeint. Wir wollten in etwa den scharzen Humor von „Die Hard 2" nachempfinden. Vor allem wollen wir den Spieler durch die



Wipeout

Urban Decay


Urban Decay

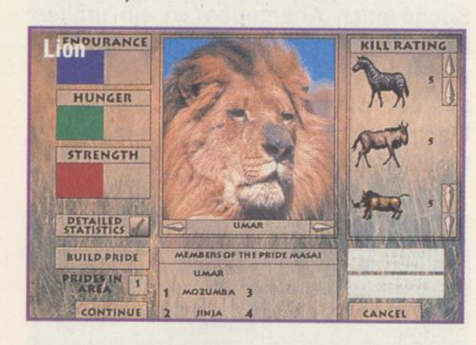


extremen Szenen in eine nervenzerfetzende Stimmung bringen." So technisch brillant der erste spielbare Ausschnitt auch gewirkt haben mag: *Urban Decay* ist extrem gewaltorientiert, wird auf keinen Fall um einen „ab 18"-Aufkleber herumkommen und ist ein klarer Kandidat für den BPS-Index. Weiterhin gab's bei Psygnosis neben dem bereits angekündigten *Lemmings 3D* das actiongeladene Polygon-Crashrennspiel *Demolish'em Derby* zu sehen. Was auf den ersten Blick wie ein grafisch vereinfachter *Ridge Racer* aussieht, stellt sich schnell als reines Karambolage-Vergnügen heraus. Nicht weniger unfallträchtig ist das futuristische 2-Player-Polygon-Rennspiel *Wipeout,* in dem Ihr das Cockpit eines stummelflügeligen Düsenjägers besteigt, der in irrwitziger Geschwindigkeit knapp über dem Boden schwebt. Ein atemberaubendes Geländeprofil in schönstem Texture-Mapping und das Steuerfeeling eines Flugboots sorgen für ähnliche Zustände im Hirn wie in der Achterbahn. *Krazy Ivan* versetzt Euch in einen 15 Meter hohen Mech, in dem Ihr auf ein großes außerirdisches Energiefeld zustampft, um allerlei böse Aliens zu terminieren. *Assault Rigs* präsentiert sich mit seiner spartanischen Minimal-Polygongrafik zwar grafisch wenig reizvoll, bezieht seinen Spielspaß aber in erster Linie aus der Action im Netzwerk, an der sich bis zu acht Spieler beteiligen können. Mit gepanzerten Fahrzeugen macht Ihr in einer kantigen Landschaft aus Aufzügen, Schanzen, Gräben und beweglichen Blöcken Jagd auf Eure Gegner. Ein Action-Adventure besonderer Art ist *Parasite:* Ein außerirdischer Schmarotzer hat sich in Eurem Körper eingenistet und schickt Euch auf riskante Verbrecherjagd in die Straßen einer düsteren Endzeit-City.

Name	Genre	Termin
Urban Decay	Action-Adven.	2Q/96
Lemmings 3D	Geschickl.	4Q/95
Demolish'em Derby	Action-Renns.	4Q/95
Wipeout	Action-Renns.	4Q/95
Krazy Ivan	Action	4Q/95
Assault Rigs	Action	4Q/95
G Police	Action	4Q/95
Parasite		1Q/96

Sanctuary Woods

Die Haupttitel der Softwarefirma aus Vancouver *Buried in Time* und *Believe It or Not! The Riddle of Master Lu* haben wir bereits in früheren Ausgaben der POWER PLAY erwähnt, fertig sind beide Titel allerdings noch nicht. Daneben bastelt Sanctuary Woods mit *Lion* wieder an einer rollenspielähnlichen 3D-"Tiersimulation", wie sie bereits vom Vorgänger *Wolf* her bekannt sein dürfte. Allzu groß ist der Aufwand ja nicht, die Engine bleibt im wesentlichen die gleiche. *Orion Burger* ist ein abgedrehtes Cartoon-Adventure, das irgendwie an eine Mischung aus der Story von *Hitchhikers Guide to the Galaxy* und Sierras *Space Quest* erinnert...



Name	Genre	Termin
The Riddle of Master Lu	Adventure	3Q/95
Buried in Time	Adventure	3Q/95
Lion	Tiersimulator	4Q/95
Orion Burger	Cartoon-Adv.	4Q/95

7th Level

Die mit zwei Jahren recht junge Firma präsentierte neben einer Anzahl von Edutainment- (*Virgil Reality*) und Entertainment-Software (*Monthy Python, Take Your Best Shot*) zwei für Spieler interessante Programme. *Battle Beast* ist ein technisch brillantes und aberwitziges Beat 'em Up für Windows '95: Comictiere morphen zu phantasiereichen, metallischen Kampfmaschinen. Das bereits von uns angerissene *G Nome* (Windows-Mech-Kämpfe in 3D) machte bis auf die Zwischensequenzen einen bislang eher mäßigen Eindruck.

Name	Genre	Quartal
Battle Beast	Action	2Q/95
G Nome	Action	2Q/95


Battle Beasts

Sir-Tech / Attic

Bei Sir-Tech badet man sich nicht lange im Erfolg von *Jagged Alliance*, sondern beeindruckt schon jetzt mit einem ersten Demo zu *Druid*, ein in seiner Perspektive an *Ultima VIII* erinnerndes SVGA-Rollenspiel-Adventure. In ganz frühen Umrissen präsentierte sich *Odyssey*, ein *Myst*-ähnliches Grafik-Adventure. Außerdem frohe Kunde für alle *Jagged Alliance*-Freaks: Ab Weihnachten wird per Modem oder Kabel mit neuen Söldnern und Szenarien „Head To Head" angetreten!

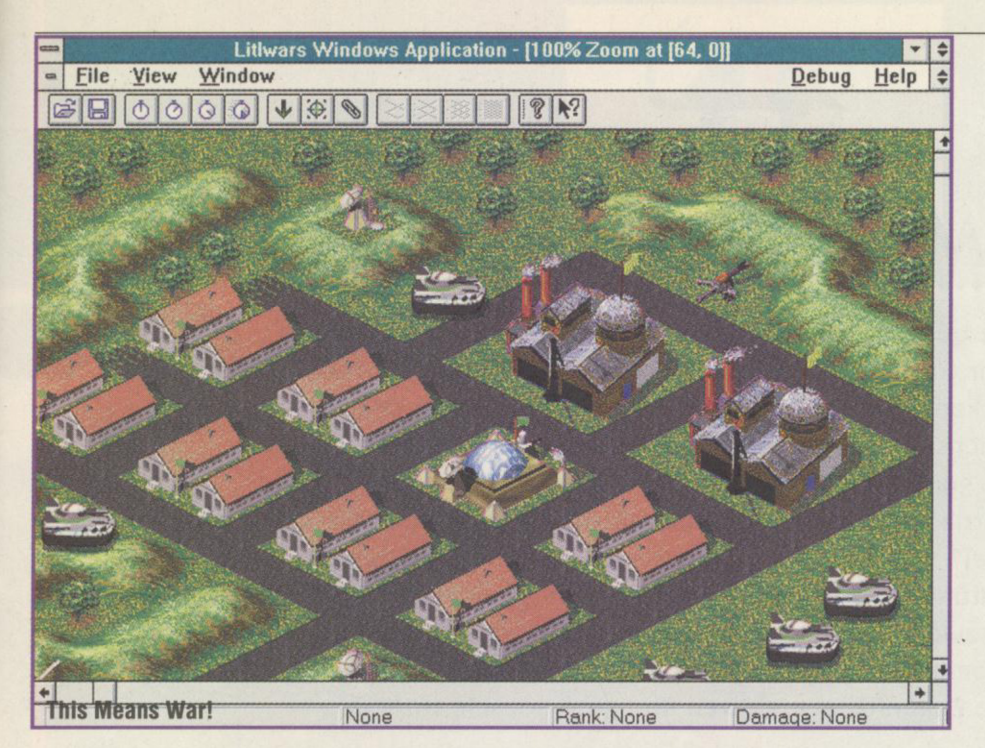
Der am Sir-Tech-Stand untergekommene Guido (in Amerika nennt er sich zum besseren Verständnis „Guy") Henkel von Attic thronte mit leuchtenden Augen und zufriedener Miene neben einem Monitor, der ein Demo mit den ersten Eindrücken und Animationen zu *Das Schwarze Auge III: Schatten über Riva* zeigte. Dazu hatte er auch allen Grund, denn die nochmals deutlich verbesserte 3D-Engine und die erstmals gerenderten Monster schüren die Vorfreude auf dieses heißersehnte Programm.


Schatten über Riva


Druid

Name	Genre	Termin
Druid – Daemons Of The Mind	Rollenspiel	3Q/95
Odyssey	Adventure	1Q/96
DSA III: Schatten über Riva	Rollenspiel	12/95


The Riddle of Master Lu

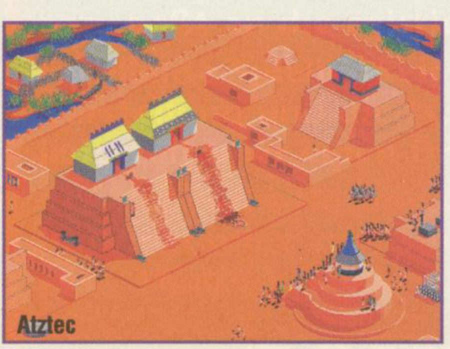



1944 – Across the Rhine

Name	Genre	Termin
Aztec: Empire Of Blood	Strategie	3Q/95
Top Gun	Action/Sim.	2Q/95
Vikings	Strategie	3Q/95
1944 Across The Rhine	Simulation	3Q/95
Orion Conspiracy	Adventure	2Q/95
Flying Nightmares 2	Action/Sim.	3Q/95
Absolute Zero	Action	3Q/95
Lords Of Midnight	Action	2Q/95
This Means War!	Strategie	3Q/95
Navy Strike	Strategie	3Q/95
Confirmed Kill	Simulation	3Q/95

Spectrum Holobyte/Micropros/ Domark

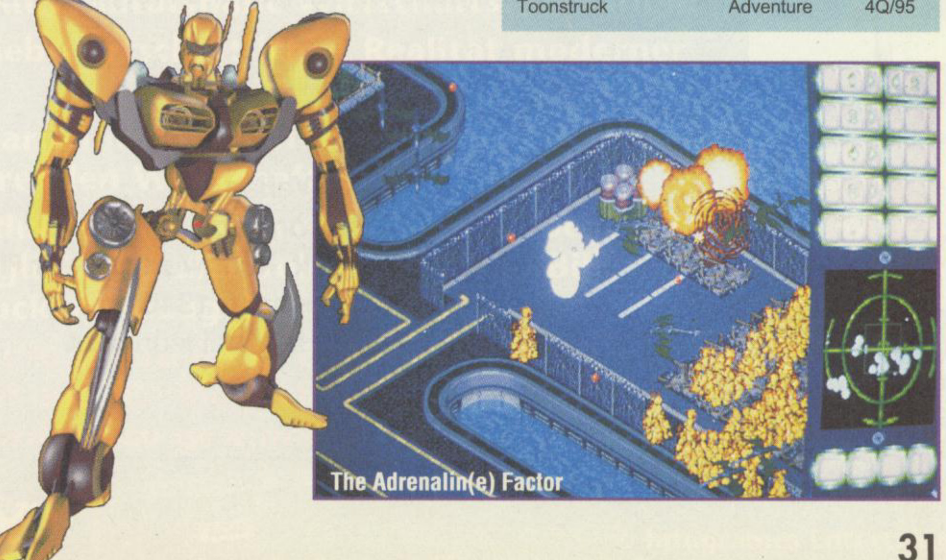
In *Aztec* übernehmt Ihr die Rolle eines von neun historischen Herrschern des antiken Mexiko. Nicht nur strategisches Geschick, sondern auch die Gunst der Götter ist vonnöten, um ganz Mexiko unter Eure Herrschaft zu bringen. Ähnlich wie in *Pirates!* seid Ihr in *Vikings* unterwegs, natürlich an anderer Stelle und zur Zeit des 9. Jahrhunderts. Bei *1944 Across The Rhine* steuert Ihr allierte oder deutsche Tanks taktisch und in einer First-Person-Perspektive durch historische Schlachten in der Zeit nach D-Day bis zum Fall Berlins. *Orion Conspiracy* nennt sich ein Sci-Fi Adventure, das sich perfekt für Einsteiger in das Genre eignet.


Atztec

Mirage

Mirage hat im zweiten Teil von *Rise Of The Robots* einiges gut zu machen. Neben purem Kloppen können die nun optisch flexibleren Robos in *Resurrection Rise 2* auch Projektile abschießen. *The Adrenalin(e) Factor* ist ein Cyberpunk-Strategie/Shoot 'em Up aus einer isometrischen Perspektive von schräg oben. Bis zu fünf Roboter stehen einzeln oder in der Gruppe unter Eurem Kommando.

Name	Genre	Quartal
Rise Of The Robots 2	Action	3Q/95
The Adrenalin(e) Factor	Action	4Q/95


The Adrenalin(e) Factor

Ubi Soft

Neben dem niedlichen Jump'n Run *Rayman* entwickelt Ubi Soft derzeit an einer Fußballsimulation mit US-Kicker Star Alexi Lalas (der mit dem Ziegenbart und den roten Haaren). *Red Hot Soccer* ist für ein bis zwei Spieler ausgelegt und oreintiert sich an der Optik von *FIFA Soccer*.

Name	Genre	Termin
Rayman	Jump'n Run	3Q/95
Red Hot Soccer	Fußball	3Q/95

Virgin

Die futuristisch-düster-depressive Atmosphäre des Film-Originals war Vorlage für unzählige Kopien und Abklatsche in Computerspielform – das offizielle Spiel zur Ridley Scotts Kultfilm Blade Runner gab es jedoch bisher noch nicht. Das Spiel *Blade Runner* wird in den Westwood-Studios im sonnigen Las Vegas entwickelt und soll frühestens Ende '96 fertiggestellt werden. Der Spieler agiert in dem interaktiven Grafik-Adventure gemäß der Filmvorlage als Spezial-Polizist, der die einzige Aufgabe hat, eine Truppe abtrünniger Cyborgs aufzuspüren und zu eliminieren. Die hochintelligenten und mit übermenschlichen Kräften ausgestatteten Roboter sehen echten Menschen zum Verwechseln ähnlich. Die düstere Stimmung einer Riesenstadt im Jahr 2019, die schon im Film zum Kult wurde, soll im Spiel exakt nachempfunden werden – auch wenn die Alt-Stars Harrison Ford und Rutger Hauer ihre Gesichter wohl nicht zur Verfügung stellen. In sehr frühem Entwicklungsstadium ist auch das actionorientierte Kampfflieger-Spektakel *Agile Warrior:F-111X* sowie das Lachsalven-Adventure *Toonstruck*, das eine ganze Reihe bekannter amerikanischer Filmkomiker mobilisiert. *fh/hu*

Name	Genre	Termin
Blade-Runner	Adventure	4Q/96
Agile Warrior:F-111X	Action-Flugsim.	4Q/95
Toonstruck	Adventure	4Q/95

Most Wanted!

Nachdem einige bekannte Wertungs-Gesichter „ihrer" Power Play den Rücken kehren, um ihr Glück in der Spieleindustrie zu versuchen, nutzen wir die entstehenden Lücken für eine Frischzellenkur. Die Chance für talentierten Redakteurs-Nachwuchs! Wer war schon immer der Meinung, daß er Spieltests mindestens genauso gut schreiben könnte wie die wackeren Recken der alten Garde? Wer kennt das Computerspiele-Universum bis in seine entlegensten Winkel? Wer hat den Biß, die Next Generation der legendären Power Play mit zu begründen? Wer will sein Hobby zum Beruf machen? Wir bieten einen keineswegs gewöhnlichen und niemals langweiligen Job bei einem der renommiertesten Computer-Fachverlage Deutschlands, ein attraktives Gehalt, interessante Zukunftsperspektiven und gute Sozialleistungen.

REDAKTEUR/IN

Natürlich ist klar, daß Traumjobs nicht ganz ohne gewisse Voraussetzungen zu bekommen sind. Unser/e Wunschkandidat/in bringt mindestens Abitur oder eine abgeschlossene Berufsausbildung mit. Die Welt der Computerspiele sollte er/sie seit Jahren intensiv bereisen und alle wichtigen Ereignisse im Kopf haben. Neben fundiertem Spiele-Know-How muß er/sie außerdem ein gutes Gefühl für die deutsche Sprache mitbringen. Praxiserprobtes Englisch ist sehr wichtig, damit der/die neue Redakteur/in beim Außentermin in London, der Messe in Las Vegas oder, ganz banal, bei der Kontaktpflege am Telefon, nicht ins Schleudern kommt. Wer jetzt schon kaum mehr stillsitzen kann, macht seine kompletten Bewerbungsunterlagen fertig. Neben den üblichen Bewerbungsbestandteilen wie tabellarischem Lebenslauf, Zeugnissen und einem Lichtbild wünschen wir uns zwei neu verfaßte Probetexte zu möglichst aktuellen Computerspiel-Themen (je eine Schreibmaschinenseite).

Eure Unterlagen schickt Ihr an folgende Adresse:

MAGNA MEDIA

Verlag AG
– Personalabteilung –
z. Hd. Herrn Fink, Kennwort „Power Play"
Postfach 1340
85531 Haar bei München



KDH & PARTNER

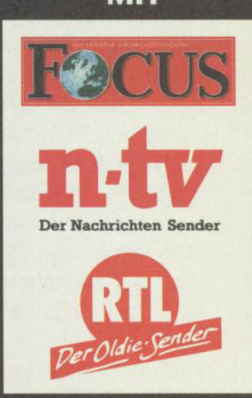
NEU

KOMPLETT IN DEUTSCH

AIV NETWORK$

- **Die revolutionäre, absolut realitätsnahe Wirtschaftssimulation!**
- **Gestaltet nach der betriebswirtschaftlichen Realität moderner Großunternehmen.**
- **Weltumspannende Szenarien mit Börsen- und Geldgeschäften angepaßt an die existierenden Wirtschaftssysteme**
- **Excellente Spielbarkeit durch Maussteuerung, isometrische 3D-Darstellung und die Möglichkeit, alle Dokumente und Bilanzen jederzeit über einen Drucker auszugeben**
- **AIV Networks-Hotline 0190/36 10 06 (1 Einheit = 12 sec.): Informationen zum Spiel und die Möglichkeit, einen von fünf Sony-MiniDisc-Radiorecordern zu gewinnen!**

IN PARTNERSCHAFT MIT



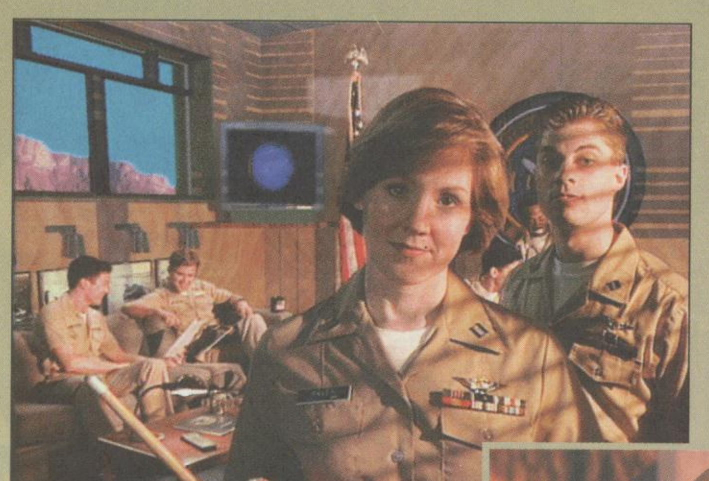
Erhältlich für IBM PC+Kompatible
CD-ROM im Juni 1995
3,5"-Disk Version ab Mai 1995

SONY



TOP GUN

"Simulation goes to the Movies": In Spectrum Holobytes neuem Flugprogramm vermischen sich Filmszenen mit heißer Computeraction.



Filmschnippsel: Zahlreiche Digisequenzen lockern die Handlung auf und führen die Story weiter





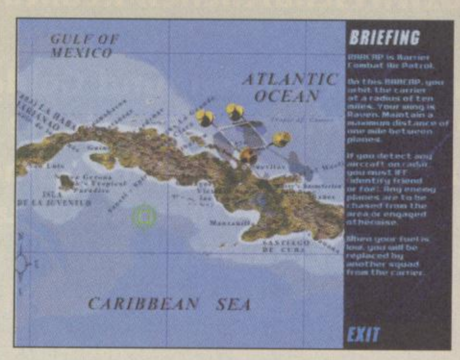
Los geht's: per feurigem Katapultstart, vom eigenen Trägerschiff direkt in den Himmel über der Wüste

Grinsegesicht Tom Cruise kommt mal wieder zu Computerehren. Wurde bereits sein Rennfilm "Days of Thunder" von Mindscape vor Jahren rechnergerecht aufbereitet, so bastelt zur Zeit Spectrum Holobyte an einer Umsetzung des Pilotenepos "Top Gun". Flugfreaks werden sich sicher noch an Tony Scotts Actionfilm von 1986 erinnern. Tom Cruise und Val Kilmer stiegen damals mit ihren F-14 Tomcats in den mediterranen Himmel auf und machten Jagd auf böse Lybier in ihren Migs. Zum Schluß durfte Tom dann Kelly McGillis in die Arme schließen und in den Sonnenuntergang fliegen. Obwohl die Story furchtbar konstruiert war, zogen sich weltweit über 20 Millionen Zuschauer das Luftspektakel rein und machten den fragwürdigen Streifen zum Sommerhit. Mit gut zehnjähriger Verspätung erwartet uns jetzt das Computerspiel zum Film.

Spectrum Holobyte verläßt mit "Top Gun" bewußt die schraubengenaue Simulationslinie von "Falcon" und legt dafür Wert auf einfachste Benutzerführung und eine stark action-orientierte Story. Vorbei sind die Zeiten, in denen man sich durch telefonbuchstarke Handbücher fräsen mußte; in "Top Gun" heißt es, in bester "Afterburner"-Manier, Ballern was das Zeug hält. Ein computerisierter Co-Pilot übernimmt deshalb sämtliche Navigations- und Radararbeit.

Storytechnisch lehnt sich das Programm stark an den Film an. Wir schlüpfen in die Rolle von Maverick und starten unsere Karriere an der Flugschule. Im Laufe der Handlung werden die Gegner natürlich immer besser und gemeiner und wir müssen schon reichlich Aufträge erledigen, bis wieder Frieden auf der Welt einkehrt. Diesmal geht's, politisch korrekt nicht gegen Russen oder Palästinenser, sondern gegen ein nicht näher bestimmtes Drogen- und Schlimmfingerkartell, das nach der Weltherrschaft strebt. Technisch ist man, wer hätte anderes von Spectrum Holobyte erwartet, voll auf der Höhe. So sind alle 3D-Flugobjekte im Spiel mit Foto-Texturen belegt.





Cuba libre: erste Trainingsmissionen vor der kubanischen Küste

Im Gegensatz zu gezeichneten Texturen wird's also noch realistischer. Videoeinspielungen ins Cockpit lockern die Atmosphäre weiter auf. Die einzelnen Aufträge sind durch Filmszenen verbunden, die in den im Computer nachgebauten original Sets von "Top Gun" abgedreht wurden, und die Handlung vorantreiben. Selbst wer alle Aufträge gleich beim ersten Mal völlig perfekt löst, kommt so in den Genuß von über 40 Stunden Spielzeit.

vw

Name:	Top Gun
Hersteller:	Spectrum Holobyte
Geplant für:	CD-ROM
Erscheinungstermin:	2. Quartal 1995

Antwortkarte

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1. ______
2. ______
3. ______

Sollte ich bei der Leserhitparade gewinnen, wünsche ich mir folgendes Spiel:

______

Meine Adresse:

Name, Vorname ______

Straße, Hausnummer ______

PLZ, Wohnort ______

Briefmarke drauf – und ab damit!

POWER PLAY
Redaktion
MagnaMedia Verlag
Postfach 1304

D-85531 Haar bei München

POWER SHOP Bestellkarte

Bestellwert ______
Versandkosten ______
Gesamtbetrag ______

Es gelten die allgemeinen Versandbedingungen, wie im POWER SHOP beschrieben

Was möchtest Du, daß wir im POWER SHOP noch anbieten sollten?

______

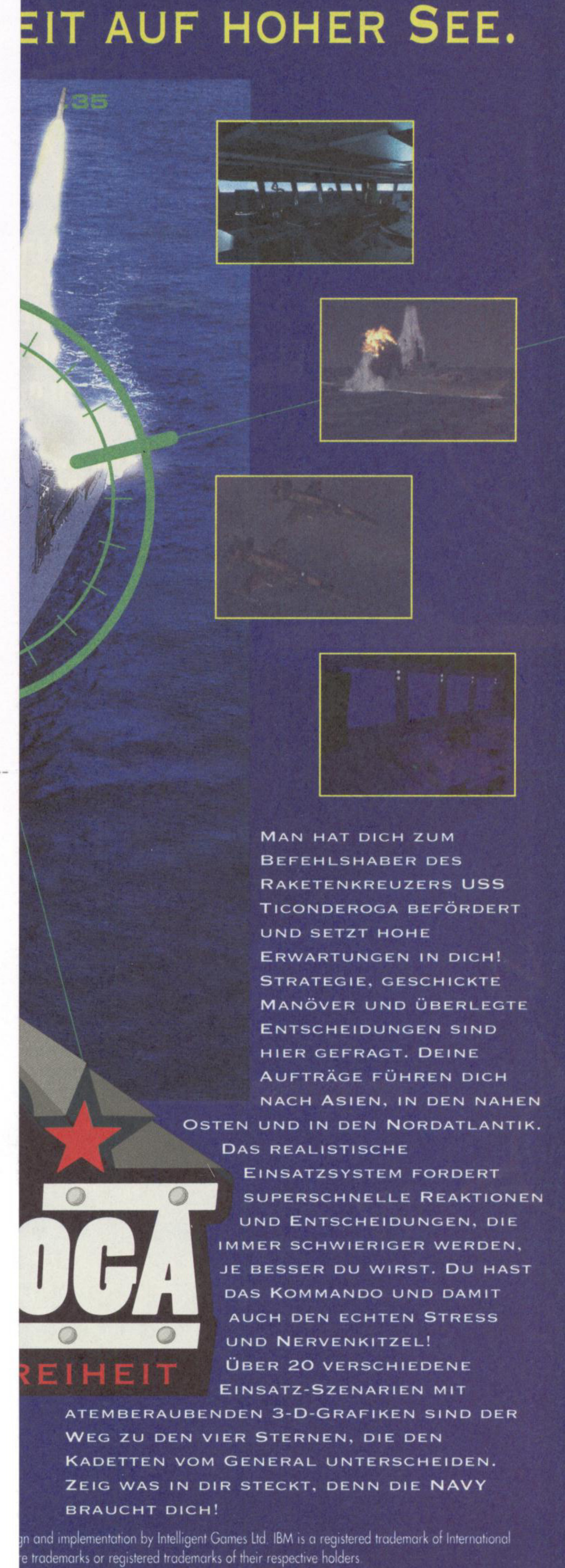
Die Lieferanschrift lautet:

Name: ______
Vorname: ______ Geburtsdatum ______
Straße: ______
PLZ/Wohnort: ______
Telefonnummer: ______

Briefmarke drauf – und ab damit!

Fantasy Productions
POWER SHOP
Versandabteilung
Postfach 1416

40674 Erkrath





"Simulation goes to the Movie[s]": In Spectrum Holobytes neuem Flugprogra[mm] ... sich Filmszenen mit heißer Computer[...]







Cuba libre: erste Trainingsmissione[n] ... kubanischen Küst[e]

Grinsegesicht Tom Cruise kommt mal wieder zu Computerehren. Wurde bereits sein Rennfilm "Days of Thunder" von Mindscape vor Jahren rechnergerecht aufbereitet, so bastelt zur Zeit Spectrum Holobyte an einer Umsetzung des Pilotenepos "Top Gun". Flugfreaks werden sich sicher noch an Tony Scotts Actionfilm von 1986 erinnern. Tom Cruise und Val Kilmer stiegen damals mit ihren F-14 Tomcats in den mediterranen Himmel auf und machten Jagd auf böse Lybier in ihren Migs. Zum Schluß durfte Tom dann Kelly McGillis in die Arme schließen und in den Sonnenuntergang fliegen. Obwohl die Story furchtbar konstruiert war, zogen sich weltweit über 20 Millionen Zuschauer das Luftspektakel rein und machten den fragwürdigen Streifen zum Sommerhit. Mit gut zehnjähriger Verspätung erwartet uns jetzt das Computerspiel zum Film.

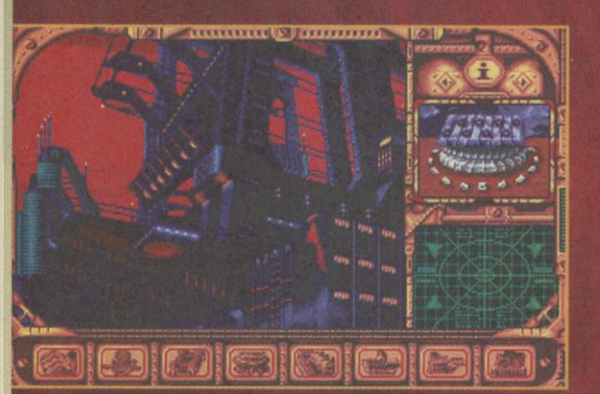
Spectrum Holobyte verläßt mit "Top Gun" bewußt die schraubengenaue Simulationslinie von "Falcon" und legt dafür Wert auf einfachste Benutzerführung und eine stark action-orientierte Story. Vorbei sind die Zeiten, in denen man sich durch telefonbuchstarke Handbücher fräsen mußte; in "Top Gun" heißt es, in bester "Afterburner"-Manier, Ballern was das Zeug hält. Ein computerisierter Co-Pilot übernimmt deshalb sämtliche Navigations- und Radararbeit.

Storytechnisch lehnt sich das Programm stark an den Film an. Wir schlüp-

DARK UNIVERSE

In NEOs neuester Strategie-Handels-Simulation geht's ausnahmsweise gegen die menschliche Rasse. Ihr schlüpft in die Rolle eines außerirdischen Feldherren, dessen größter Feind die Menschheit ist.









Ein bißchen *Star Control*, ein bißchen *Alien Legacy* und etwas Elite: *Dark Universe* bietet Space Exploration (unten), Baufreuden (links) und genügend Wirtschaft für tagelangen Spielspaß.

Irgendwann im 22. Jahrhundert haben es die Menschen geschafft: Mittels gigantischer Fortschritte in der Wissenschaft hat die menschliche Rasse das Universum besiedelt und gedenkt, alle anderen Rassen genüßlich zu unterdrücken. Doch mit Euch haben sie nicht gerechnet. Ihr führt ein extraterrestrisches Volk in den Kampf gegen die korrupten Menschen.

Dark Universe ist dabei eine Mischung aus Strategiespiel, Wirtschafssimulation und Space Exploration, die entfernt an Klassiker wie Star Control oder eher an Alien Legacy erinnert. So ist es Eure Aufgabe, Planeten zu besiedeln, dort Kraftwerke, Förderstätten und Fabriken zu installieren und somit Eure



Flotte auszubauen. Sind Eure Streitkräfte stark genug und die Raumflotte ausgebaut, ist es nicht nur Eure Hauptaufgabe, Planeten zu erforschen und Kontakt mit fremden Rassen aufzunehmen, sondern auch Himmelskörper aus der Hand der Erdlinge zu befreien. Natürlich nutzt Ihr den Kontakt zu anderen Rassen und tauscht Wissen mit bislang unbekannten Lebensformen aus, um der Menschheit immer einen Schritt voraus zu sein – eine unabdingbare Voraussetzung für das Überleben Eurer Rasse.

Wie es sich gehört, steckt Ihr natürlich auch kräftig Geld in die Forschung und entwickelt neue Technologien, die Euch helfen, mächtigere Verteidigungsanlagen, kräftigere Kraftwerke oder produktivere Fabriken zu begründen.

Technisch wird Dark Universe übrigens mit zahlreichen CD-spezifischen Features aufwarten. Ob deutsche Sprachausgabe, Unmengen Zwischensequenzen oder das ellenlange Intro – für genug Megabytes auf der CD wird gesorgt. Um schon mal reinzuschnuppern, empfehlen wir die POWER PLAY-CD, auf der sich ein spielbares Demo befindet. Den Test findet Ihr in unserer nächsten Ausgabe. kn

Name:	Dark Universe
Hersteller:	Martin GmbH/NEO
Erscheinungstermin:	2. Quartal 1995

VERLASSE DEINEN KÖRPER
DRINGE IN DEINEN GEIST EIN



20 Wege



CLUB DEAD

zu sterben...

Einen Weg

zu überleben...



"...Multimedia CD-ROM-Adventure, das optisch und musikalisch genauso abgefahren wie spielerisch ist."
POWER PLAY 05/95

"Genial durchgeknalltes Video-Adventure von MTV und Viacom."
PC SPIEL 05/95

"Irrwitzige, psychodelische Videoclips mit abgefahrenen Freaks, dröhnende Musik und teilweise ein Tempo, daß man schlackernd die Ohren anlegt."
PC PLAYER 05/95

VIACOM
NEWMEDIA™

ERHÄLTLICH IN KAUFHÄUSERN, IM UNTERHALTUNGS-ELEKTRONIKFACHHANDEL, IM PC- UND SOFTWARE FACHHANDEL

Das Award

prämierte

MAC ARCADE SPIEL

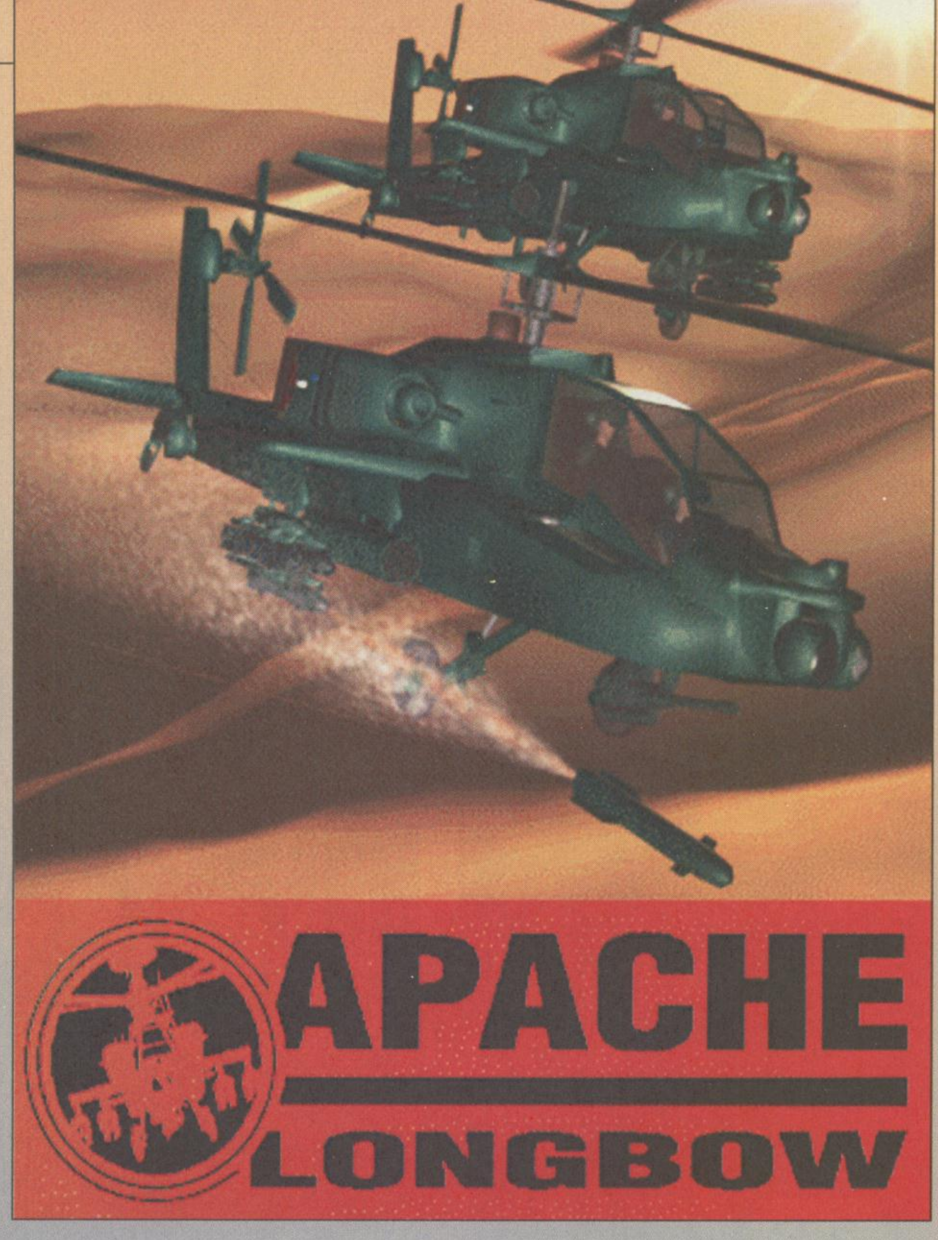
ist nun für

den PC erhältlich



PC CD-ROM





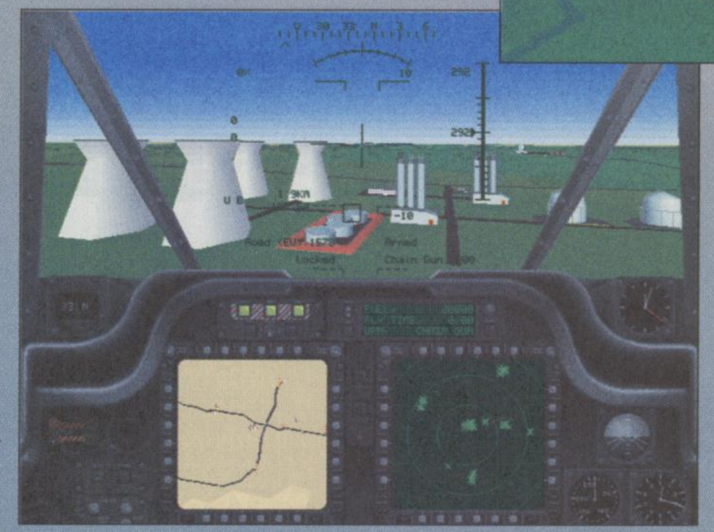
Wachablösung am Simulationshimmel: Digital Integrations neues Hochleistungsprogramm hat gute Chancen, den Microprose-Klassiker "Gunship 2000" vom Helikopterthron zu stoßen.

Gute Hubschraubersimulationen kann der ausgehungerte Fan an den Fingern einer Pilotenhand abzählen. Neben den deutlich angejahrten Copter-Oldies "LHX-Attack Chopper" von Electronic Arts und Microproses "Gunship 2000", stehen nur noch Novalogics Actionspektakel "Comanche" und Virgins halbnettes "Hokum" im Hanger.

Dank der englischen Simulationsfetischisten von Digital Integration, die uns schon mit dem Eurofighter "Tornado" beglückten, erwartet den Heimpiloten jetzt zeitgemäßer Nachschub auf CD-ROM.

Thema des nagelneuen Helikopterprogramms in ansprechendem Super VGA ist die amerikanische Kampfmaschine "Apache Longbow". Erste Prototypen dieses Allwetter-Helikopters wurden von McDonnell Douglas bereits Mitte der siebziger Jahre entworfen und konnten sich in Vergleichstests bravourös gegen den Mittbewerber "Bell 409" durchsetzen. Der AH-64C/D ging kurze Zeit später in Serienproduktion und wurde bis zum heutigen Tag ständigen Verbesserungen und Weiterentwicklungen unterworfen. In der aktuellen "Longbow"-Version verrichtet z.B. ein über dem Hauptrotor angebrachtes Allwetter-Radar seinen Dienst. Mit diesem Feuerleitsystem ist der Bordschütze in der Lage, zahlreiche Luft- und Bodenziele gleichzeitig zu verfolgen und zu klassifizieren. Hauptwaffensysteme des Apache sind dabei Laser- oder radargestützte Hellfire-Raketen, zur Bekämpfung von Luftzielen kommen Stinger-Raketen zum Einsatz. Zusätzlich verfügt der Helikopter über eine im Bug der Maschine eingebaute 30-mm-Schnellfeuerkanone und kann ungelenkte Hydra-Raketen abfeuern.

Deutlich zu sehen: das Allwetter-Radar über dem Hauptrotor der Maschine



Tschüß Kraftwerk: Bald steht der Gegner im Dunkeln

System-Briefing

Der angehende Computerpilot hat mehrere Möglichkeiten, um sich mit den Kontrollen der Maschine vertraut zu machen. Dabei stehen vier Einsatzgebiete zur Wahl. Flugneulinge durchlaufen ein anspruchsvolles Trainingsprogramm auf dem Luftwaffenstützpunkt Ford Hood. Um sich dabei ganz auf den Helikopter konzentrieren zu können, darf man hier freundlicherweise die Möglichkeit eines Absturzes "ausschalten". Ein Geschenk der Programmierer, das in den späteren Szenarien nicht mehr zur Verfügung steht.



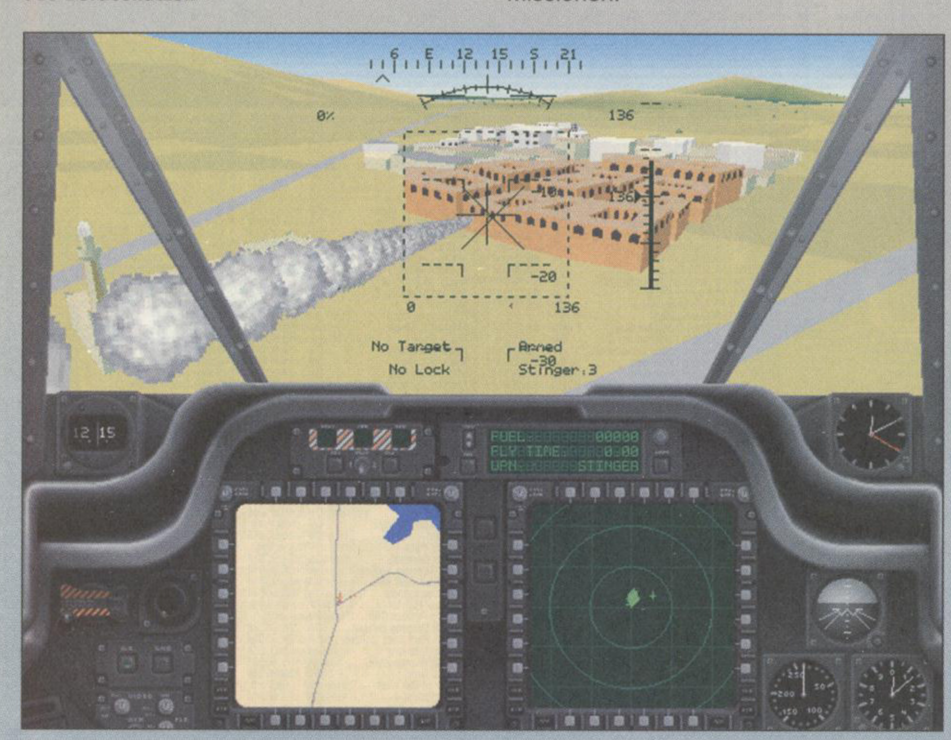
Gouraud-Schattierungen: im Tiefflug durch die feindliche Bergwelt





Arbeitsteilung: das Cockpit des Apache-Piloten und die Kontrollen des Bordschützen

Die fiktiven drei Krisengebiete sind dabei, nach Schwierigkeitsgrad gestaffelt, der Yemen, Korea und Zypern. Entweder kann der Pilot dort einzelne Missionen fliegen oder gleich eine ganze Kampagne durchspielen. Jede Kampagne setzt sich aus jeweils acht Levels zusammen, die wiederum aus mehreren Einzelmissionen bestehen. Die Karriere des Piloten verläuft also nicht linear, sondern seine Fortschritte innerhalb der Handlung richten sich nach seinen Erfolgen in den einzelnen Missionen.



Einsatzgebiete rund um den Globus: der Yemen in Super-VGA

Ungeduldige Naturen, die nicht ganz soviel Wert auf Realitätsnähe legen, wählen die "Arcade"-Option. Das Programm versetzt den Piloten in ein fiktives Kampfgebiet, wobei dann unendlich viel Treibstoff und Munition zur Verfügung stehen. Hier entscheidet eine einfache Punktwertung über den Sieger.

Vor jedem Einsatz wird der Pilot in einem Missionsbriefing auf seine gefährliche Arbeit vorbereitet, das Programm unterbreitet uns einen Routenvorschlag, inklusive aller gesetzten Waypoints, die dann von uns nach eigenem Ermessen verändert werden können. Wem dabei das Kampfgebiet aus der Vogelperspektive zu unübersichtlich ist, der kann sich in einem kleinen Bildschirmfenster das zu erwartende Terrain dreidimensional ansehen. Versteht sich von selbst, daß in dieser "Preview" etwaige Feinde noch nicht auftauchen.

Auch sonst wird die Übersicht groß geschrieben: Neben den jeweiligen Blickwinkeln für Piloten und Bordschützen stehen noch reichlich andere Sichtpositionen zur Auswahl. Apropos Bordschütze, wer zwei Rechner per "Null Modem"-Kabel verdrahtet, der kann sich die Arbeit der beiden Besatzungsmitglieder teilen. Alternativ dazu kann man als "Leader" und "Wingman" in die Luft gehen oder gleich gegeneinander zum Luftduell antreten. Für diese drei Fälle hält "Apache Longbow" spezielle Missionen bereit. In Firmen, die per Novell-Netzwerk verdrahtet sind, können sage und schreibe sechzehn Spieler mit ihren Maschinen aufsteigen und die Mittagspause zum Kampf "jeder gegen jeden" nutzen. *vw*

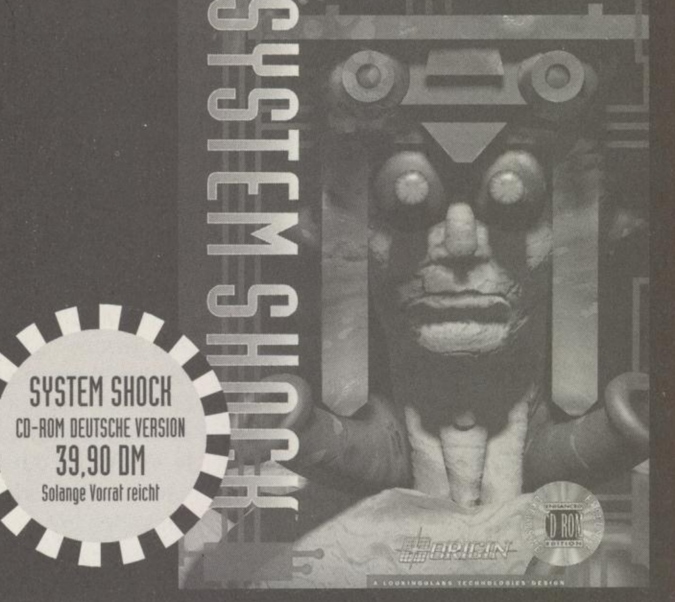
Name:	Apache Longbow
Hersteller:	Digital Integration
Geplant für:	CD-ROM,
Erscheinungstermin:	2. Quartal 1995

SOFTSALE SHOPS



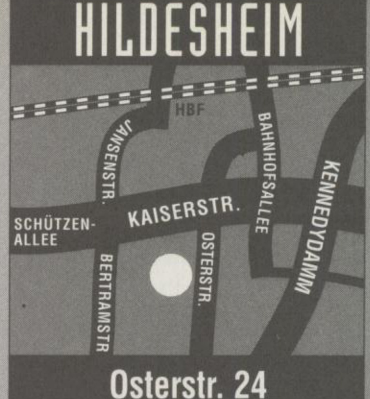


IBM-PC		
1869	DV	79,90DM
1942-Pacific Air War	DA	89,90DM
7 th Sword of Mendor	DA	69,90DM*
Aces of the Deep	DV	84,90DM
-Mission Disk	DV	44,90DM
Aces of the Pacific+Data	DA	39,90DM
Aces over Europe	DV	79,90DM
Aladdin	DA	64,90DM
Alienbreed 3	DA	54,90DM
Alien Legacy	DA	69,90DM
Alien Olympics	DV	64,90DM
Alone in the Dark	DV	84,90DM
Alone in the Dark 2	DV	84,90DM
Al-Quadim	DV	79,90DM
Ambush at Sorinor	DA	39,90DM
Anstoss	DV	69,90DM
-World Cup Edition	DV	54,90DM
Arcade Pool	DA	34,90DM
Archon Ultra	DV	79,90DM
Armored Fist	DA	69,90DM
Armored Fist	DV	84,90DM
A-Train Classics	DV	39,90DM
Atari 2600 Action Pack	EA	54,90DM
Aufschwung Ost	DV	69,90DM
Award Winners Gold	DA	69,90DM
Award Winners Platinum	DA	69,90DM
B-17 Flying Fortress	DA	39,90DM
Battle Bugs	DV	69,90DM
Battledrome	DV	44,90DM
Battletoads	DA	64,90DM*
Battlechess 4000 SVGA	DA	34,90DM
Battle Isle 2	DV	79,90DM
Battle Team	DV	39,90DM
Battle Isle Data 2	DV	39,90DM
Bazooka Sue	DV	84,90DM*
Big Four	DV	64,90DM
Big Red Adventure	DV	79,90DM
Betrayal at Krondor	DV	79,90DM
Biing	DV	79,90DM
Blackhawk	DV	69,90DM
Bloodnet	DA	69,90DM
Break Thru	DA	49,90DM
Brett Hull Hockey '95	??	in Vorb.
Bundesliga Man. Prof. 2	DV	69,90DM
Bundesliga M. 3	DV	84,90DM
-Supporter	DV	49,90DM
Bureau 13	DV	79,90DM
Burning Steel	DV	79,90DM
-Data 1 Amerika i. A.	DV	39,90DM
-Data 2 Superschiffe	DV	39,90DM
-Scenario Editor	DV	39,90DM
Burning Steel 2	DV	84,90DM
Campaign 2	DA	79,90DM
Cannon Fodder 2	DA	64,90DM
Caribean Desaster	DV	79,90DM*
Chaos Engine	DA	54,90DM
Chartbreaker	DV	69,90DM*
Christoph Kolumbus	DV	84,90DM
Civilization	DV	89,90DM
Civilization Multi-Player	??	in Vorb.
Civil War	DA	in Vorb.
Classic Power Comp.	DA	79,90DM
Clockwerx	DA	in Vorb.
Colonization	DV	89,90DM
Comanche+Data 1 & 2	DV	64,90DM
Combat Air Patrol	DA	in Vorb.
Combat Classics III	DA	69,90DM
Cyber Judas	??	in Vorb.
Cyberspace	DV	in Vorb.
Cyclones	DV	79,90DM*
Dangerous Streets	DA	49,90DM
Darker	DA	69,90DM*
Dark Sun	DV	79,90DM
Dark Sun II	DA	79,90DM
Das Amt	DV	79,90DM
Das Dschungelbuch	DA	in Vorb.
Das schwarze Auge	DV	44,90DM
-Lösungsbuch	DV	24,80DM
-T-Shirt		29,90DM
-Audio-CD		24,90DM
Das schwarze Auge 2	DV	79,90DM
-Speech	DV	39,90DM
-Lösungsbuch	DV	24,80DM
-T-Shirt		29,90DM
-Audio-CD		24,90DM
Day of the Tentacle	DV	84,90DM
Dawn Patrol	DV	84,90DM
Death or Glory	DV	89,90DM
Delphine Classic Coll.	DA	54,90DM
Der Baulöwe	DV	84,90DM
Der Clou	DV	79,90DM
-Die Profidiskette	DV	44,90DM*
Der Meister	DV	74,90DM*
Der Planer	DV	79,90DM
-Datadisk	DV	44,90DM
Der Patrizier	DV	49,90DM
Der Schatz im Silbers.	DV	84,90DM
Descent	DA	79,90DM
Descent	DV	in Vorb.
Desert Strike	EA	64,90DM
Die Box Vol. 1	DV	49,90DM
Die Siedler	DV	69,90DM
Dime City	DV	79,90DM*
Discworld	DV	79,90DM
Dogfight	DA	39,90DM
Doppelpaß	DV	79,90DM
Dreamweb	DV	79,90DM
Dschungelbuch	DA	in Vorb.
Dungeon Master 2	DV	89,90DM*
Durch die Wüste	DV	in Vorb.
Earth Siege	DV	84,90DM
-Mission Disk	DV	49,90DM
Ecstatica	DV	84,90DM
Eight Ball Deluxe 2	DA	54,90DM
Eishockey Manager	DV	79,90DM
Elite 2	DV	69,90DM
Elite 3	DV	79,90DM
Empire Deluxe	DV	69,90DM
Erben der Erde	DV	79,90DM
Evasive Action	EA	14,90DM
Eye of the Beholder	DV	39,90DM
Eye of the Beholder 2	DV	39,90DM
Eye of the Beholder 3	DV	79,90DM
F-14 Fleet Defender Plus	DA	69,90DM
F-117 A Nighthawk	DA	39,90DM
F-15 Strike Eagle III	DA	39,90DM
F-19 Stealth Fighter	DA	39,90DM
Falcon 3.0	DA	39,90DM
Fields of Glory	DA	39,90DM
FIFA Soccer	DV	69,90DM
Fighter Wing	DA	64,90DM
Flamingo Tours	DV	64,90DM
Flight Commander 2	DV	in Vorb.
Flight of the Amazon Q.	DV	74,90DM*
Flight Unlimited	DV	79,90DM*
Flugsimulator 5.0	DV	129,90DM
Flugsimulator 5.0	EA	89,90DM
-Designer	DV	64,90DM
-Europa 1	DA	54,90DM
-Japan	EA	49,90DM
-Karibik	EA	49,90DM
-New York	EA	49,90DM
-Paris	EA	49,90DM
Flugsimulator 5.1	DV	129,90DM*
Flugsimulator 5.1	EA	99,90DM*
Formula I Grand Prix	DA	39,90DM
Freddy Pharkas	DV	69,90DM
Fritz 3	DV	129,90DM
Frontlines	DV	69,90DM
Gabriel Knight	DV	74,90DM
Gobbliins 2	DV	84,90DM
Gobbliins 3	DV	79,90DM
Grandest Fleet	DA	69,90DM
Gunship 2000	DA	39,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Hardball 4	??	in Vorb.
Harpoon 2.0	EA	69,90DM
-Cold War	EA	49,90DM
-West Pacific	EA	49,90DM
Harrier Jumpjet	DA	39,90DM
Hattrick	DV	79,90DM*
Heroes of Might & M.	EA	79,90DM*
Heroes of Might & M.	DV	84,90DM*
High Seas Traders	DV	69,90DM
Hokum KA-50	DA	74,90DM
Hugo	DV	54,90DM
Hurra Deutschland	DV	69,90DM
Inca	DV	89,90DM
Inca 2	DV	84,90DM
Indiana Jones 4	DV	49,90DM
Inferno	DV	79,90DM
Int. Tennis Open	DV	54,90DM
Jagged Alliance	??	in Vorb.
Jungle Strike	EA	74,90DM
Jurassic Park	DV	69,90DM
KA-50 Hokum	DA	74,90DM
Kasparovs Gambit	DA	79,90DM
Kingdoms of Germany	DV	69,90DM
Kingpin	DA	29,90DM*
Kings Quest 6	DV	79,90DM
Klik'n'Play	DV	84,90DM
König der Löwen	DA	69,90DM
Legends	??	in Vorb.
Legions	DA	69,90DM*
Leis. Suit Larry 6	DV	74,90DM
Lemmings Windows	DA	in Vorb.
Lemmings 2	DA	74,90DM
Lemmings 3	DA	64,90DM
Links 386 Pro	DA	89,90DM
Links Banff SVGA	EA	44,90DM
Links Belfry SVGA	EA	44,90DM
Links Bighorn SVGA	EA	44,90DM
Links Castle P. SVGA	EA	44,90DM
Links Firestone SVGA	EA	44,90DM
Links Innisbr. SVGA	EA	44,90DM
Links Mauna K. SVGA	EA	44,90DM
Links Pebble B. SVGA	EA	44,90DM
Links Pinehurst SVGA	EA	44,90DM
Links Prairie Dune SVGA	EA	44,90DM
Lion King	DA	69,90DM
Lode Runner	DV	69,90DM
Lollypop	DA	74,90DM
Lords of Midnight	DV	in Vorb.
Lords of Power	DA	79,90DM
Lords of the Realm	DV	69,90DM
Lost Vikings	DV	79,90DM
Lothar Matthäus	DV	69,90DM
Lothar Matthäus II	DV	69,90DM
Lucas Classic Adv.	DV	99,90DM
Lucas Classic Simulations	DA	79,90DM
M 1 Tank Platoon	DA	34,90DM
Mad News	DV	79,90DM
-Extrablatt	DV	39,90DM
Mad TV	DV	39,90DM
Magic of Endoria	DV	34,90DM
Maniac Mansion 2	DV	84,90DM
Master of Magic	DV	89,90DM
Mech Commander	DA	in Vorb.
Mechwarrior 2	DA	in Vorb.
-Add-on-Disk	DA	in Vorb.
Menzoberanzan	DA	79,90DM
Metal Marines	DV	64,90DM
Michael Jordan in Fl.	DA	74,90DM
Micro Machines	DA	54,90DM
Monkey Island 1	DV	39,90DM
Monkey Island 2	DV	49,90DM
NASCAR Racing	DA	74,90DM
Navy Strike	DA	89,90DM*
NCAA Basketball 2	DA	69,90DM*
Nectaris	DV	in Vorb.
Oldtimer	DV	49,90DM
Outpost	DV	69,90DM
-Planet Pack	DV	in Vorb.
Overdrive	DA	39,90DM*
Overlord	EA	79,90DM
Panzer General	DA	74,90DM
Peter Pan	DV	64,90DM
Picture Perfect Golf	DV	in Vorb.
Pinb. Dreams+Fantasies	DA	64,90DM
Pinball Dreams 2	DA	39,90DM
Pinball Illusions	DA	in Vorb.
Pinball Mania	DA	64,90DM*
Pirates	DA	34,90DM
Pirates Gold	DV	39,90DM
Pizza Connection	DV	84,90DM
Player of the Year	??	in Vorb.
Police Quest 4	DV	69,90DM
Populous II	DV	39,90DM
Prince of Persia 2	DA	69,90DM
Priory	DA	in Vorb.
Prisoner of Ice	??	in Vorb.
Project X	DA	14,90DM
Psycho Pinball	DA	64,90DM
Pyrotechnica	DA	49,90DM
Quarter Pole	DV	69,90DM
Quest for Glory 4	DV	69,90DM*
Railroad Tyc. Deluxe	DA	79,90DM
Ran Trainer	DV	79,90DM
Ravenloft	DV	79,90DM
Ravenloft II	??	in Vorb.
Retribution	DA	69,90DM
Return to Zork	DA	79,90DM
Reunion	DV	74,90DM
Rings of Medusa Gold	DV	79,90DM
Rise of the Robots	DA	79,90DM
Robinsons Requiem	DV	64,90DM
Rüsselsheim (Detroit)	DV	69,90DM
Sam & Max	DV	84,90DM
Sam & Max	EA	49,90DM
Scooters Zauberschloß	DV	64,90DM
Scurk	DV	in Vorb.
Sensible Golf	DA	69,90DM*
Sensible World of Soccer	DV	69,90DM*
Seventh Sword of M.	DA	69,90DM*
Shadowcaster	DA	29,90DM
Sherlock Holmes	DV	79,90DM
Sim Ant Classic	??	in Vorb.
Sim City 2000 WIN	DV	84,90DM*
Sim City 2000	DV	84,90DM
Sim City 2000 Sc. 1 WIN	DV	39,90DM*
Sim City 2000 Sc. 1	DV	39,90DM
Sim City 2000 URK	DV	39,90DM*
Sim Classics	DV	69,90DM
Sim Earth Classic	??	in Vorb.
Sim Farm	DV	79,90DM
Sim Life Classic	??	in Vorb.
Sim Tower	DA	79,90DM
Sim Tower	DV	in Vorb.
Sim Town	DV	in Vorb.
Simon the Sorcerer	DV	84,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	in Vorb.
Slipstream	??	in Vorb.
Software Manager	DV	29,90DM
Space Hulk	DV	29,90DM
Space Quest 6	??	in Vorb.
Space Simulator 1.0	EA	84,90DM
Space Simulator 1.0	DV	129,90DM
SSN 21 Seawolf	DV	79,90DM
St. Thomas	DA	49,90DM*
Star Crusader	DA	79,90DM
Starlord	DV	89,90DM
Star Trek Judgem. R.	DV	84,90DM
Star Wars Screen Saver	DV	59,90DM
Stone Racers	DV	69,90DM
Street Fighter 2	DA	34,90DM
Stronghold	DV	79,90DM
S.U.B.	DV	69,90DM*
Subwar 2050	DV	89,90DM
-Mission Disk	DV	49,90DM
Superfrog	DA	39,90DM
Superkarts	DA	84,90DM*
Super Street Fighter 2 T.	DV	69,90DM
Syndicate	DV	79,90DM
-Data Disk	DV	44,90DM
System Shock	DV	79,90DM
Task Force 1942	DA	39,90DM
Theme Park	DV	79,90DM
The Scottish Open	DV	in Vorb.
Tie Fighter		
-mit Gravis Analog Pro	DV	89,90DM
-Defender of the Empire	DV	39,90DM
Tornado	DA	39,90DM
Tower Assault	DA	54,90DM
Transport Tycoon	DV	89,90DM
-World Editor	DV	39,90DM
Turrican 2	DA	69,90DM*
UFO	DV	89,90DM
Ultima 7	DV	39,90DM
Ultima 8 - Pagan	DV	84,90DM
-Speech	DV	44,90DM
Virtual Pool	DV	in Vorb.
Vital Light	DA	in Vorb.
Warcraft	DA	79,90DM
Warlords 2	EA	79,90DM
-Scenario Builder	EA	69,90DM
Wing Comm. Armada	DA	29,90DM
World Cup Year '94	DA	69,90DM
World Tennis Ch.-ship	EA	39,90DM
Worms	DA	54,90DM*
Warriors	??	in Vorb.
WWF European Ramp.	DA	29,90DM
X-COM	DV	89,90DM
X-Wing Collection	DV	69,90DM
X-Wing Mission 2	DV	44,90DM
X-Wing Upgrade Kit	DV	59,90DM
Z	??	in Vorb.
Zeppelin	DV	79,90DM
CD-ROM		
7 th Guest	DA	24,90DM
7th Sword of Mendor	DA	69,90DM*
10 Jahre Interplay	DA	89,90DM
11 th Hour	DA	89,90DM*
1942-Pacific Air War	DA	69,90DM
1944-Acr. the Rhine	DV	89,90DM*
Aces Collection	DA	84,90DM*
Aces of the Deep	DV	84,90DM
Across the Rhine	DV	89,90DM*
Action Soccer	DV	69,90DM*
Aegis-Guardian of F.	DV	94,90DM
A hard day's Night	EA	39,90DM
Albion	DV	in Vorb.
Alienbreed 3	DA	64,90DM
Alien Legacy	DA	in Vorb.
Alien Logic	DA	79,90DM
Alien Olympics	DV	64,90DM
All around Hollywood	DV	in Vorb.
Al-Quadim	DV	74,90DM
Alone in the Dark	DV	39,90DM
Alone in the Dark 2+1	DV	64,90DM
Alone in the Dark 3	DV	84,90DM
Amerika 1861-1865	DV	in Vorb.
American Civil War	??	in Vorb.
Apache Longbow	DA	in Vorb.
Arcade Pool+Overdrive	DA	39,90DM*
Archon Ultra	DV	74,90DM
Armored Fist	DA	69,90DM
Armored Fist	DV	84,90DM
Atari 2600 Action Pack	EA	54,90DM
Atari 2600 Action Pack	DV	in Vorb.
Atmosfear	??	in Vorb.
Aufschwung Ost	DV	in Vorb.
Award Winners Gold	DA	69,90DM
Award Winners Platinum	DA	69,90DM
B-17 Flying Fortress	DA	39,90DM
Bat 2	DV	49,90DM
Battle Isle 2	DV	84,90DM
-Scenery CD	DV	49,90DM
Battle Bugs	DV	44,90DM
Battle Race	DA	69,90DM*
Betrayal at Krondor	DV	79,90DM
Biing	DV	69,90DM
Bioforge	DV	89,90DM
Bioforge-Mousepad		9,90DM
Bloodnet	DA	49,90DM
Bob Dylan Highway 61	EA	84,90DM
Brett Hull Hockey '95	??	in Vorb.
Bundesl. M. 3 Supporter	DV	49,90DM
Buried in Time	DV	in Vorb.
Burning Steel Compilation		
-mit Gravis Gamepad	DV	64,90DM
Burning Steel 2	DV	84,90DM
Bureau 13	DV	84,90DM
Caribbean Disaster	DV	84,90DM*
Chaos Control	DA	79,90DM*
Chartbreaker	DV	in Vorb.
Chessmaster 4000 T.	DA	69,90DM
Christoph Kolumbus	DV	89,90DM
Civilization+R. T. Del.	DV	64,90DM
Colonization	DV	89,90DM
Comanche Compilation	DV	74,90DM
-mit Gravis Analog Pro	DV	99,90DM
Combat Air Patrol	DA	in Vorb.
Combat Classics III	DA	69,90DM
Commander Blood	DA	74,90DM
Commander Blood	DV	79,90DM*
Command & Conquer	DA	89,90DM*
Conquerer AD 1086	??	in Vorb.
Conspiracy	DA	24,90DM
Creature Shock	DV	89,90DM
Crusader	DV	in Vorb.
Cyberia	DV	89,90DM
Cyberdreams	??	in Vorb.
Cybrjudas	DV	in Vorb.
Cybermage	DV	in Vorb.
Cyclones	DA	79,90DM*
Cyberspace	DV	in Vorb.
Cyberwar	DA	99,90DM
Cycle Mania	DA	69,90DM
Daedalus Encounter	DV	89,90DM*
Damnesia	DA	74,90DM*
Damocles (Mercenery 3)	DA	74,90DM*
Dark Forces	DV	99,90DM
Dark Sun	DV	79,90DM
Dark Sun II	DA	79,90DM
Das Amt	DV	94,90DM
Das schwarze Auge	DV	44,90DM
-Lösungsbuch	DV	24,80DM
-T-Shirt		29,90DM
-Audio-CD		24,90DM
Das schwarze Auge 2	DV	79,90DM
-Lösungsbuch	DV	24,80DM
-T-Shirt		29,90DM
-Audio-CD		24,90DM
David Bowie-Jump	DA	34,90DM
Dawn Patrol	DV	84,90DM
Day of the Tentacle	DV	99,90DM
Death Gate	DV	in Vorb.
Death Gate	EA	in Vorb.
Der Clou	DV	79,90DM
Der Patrizier	DV	44,90DM
Der Reeder	DV	79,90DM
Descent	DA	79,90DM
Descent	DV	in Vorb.
Desert Strike	EA	64,90DM
Die Box Vol. 1	DV	49,90DM
Die Verrückte Rallye	DV	74,90DM*
-mit Gamepad	DV	84,90DM*
Die Höhlenwelt-Saga	DV	84,90DM
Die Saga von Nietom	DV	49,90DM
Dime City	DV	79,90DM*
Discworld	DV	84,90DM
Dogfight	DA	39,90DM
Doppelpaß	DV	64,90DM
Dracula unleashed	DA	89,90DM
Dragon Lore	DV	74,90DM
Dragonsphere	DA	84,90DM
Dreamweb	DV	59,90DM
Dune 2	DV	39,90DM
Dungeon Master 2	DV	89,90DM*
Earth Command	DA	74,90DM*
Earth Siege	DV	84,90DM
-Mission CD	DV	49,90DM
Ecstatica	DA	84,90DM
Eight Ball Deluxe 2	DA	54,90DM
Eleventh Hour	DA	89,90DM*
Elite 3	DV	79,90DM
Empire Deluxe	DV	74,90DM
Erben der Erde	DV	84,90DM
Eye of the Beholder Triol.	DV	94,90DM
F-117 A Nighthawk	DA	39,90DM
F-14 Fleet Defender Gold	DA	69,90DM
F-15 Strike Eagle III	DA	39,90DM
Falcon 3.0	DA	39,90DM
Falcon Gold Coll.	DA	89,90DM
Fantasy Fest	EA	79,90DM
Fast Attack	??	in Vorb.
Fields of Glory	DV	39,90DM
FIFA Soccer	DV	69,90DM
-mit Gravis Gamepad	EA	79,90DM
Fighter Wing	DA	64,90DM*
Flamingo Tours	DV	69,90DM
Flashback II	??	in Vorb.
Fleet Defender Gold	DA	69,90DM
Flight Commander 2	DV	in Vorb.
Flight of the Amazon Q.	DV	79,90DM*
Flight Unlimited	EA	79,90DM*
Flight Unlimited	DV	84,90DM*
Flugsimulator Las Vegas	DA	64,90DM
Formula I Grand Prix	DA	39,90DM
Freddy Pharkas	DV	79,90DM*
Frontlines	DV	69,90DM
Full Throttle	DV	84,90DM*
Full Throttle	EA	69,90DM
Future Dimension	DV	64,90DM*
Gabriel Knight	DV	79,90DM
Golden 7	DV	89,90DM
Golden 10	DA	84,90DM
Grandest Fleet	DA	69,90DM
Great Naval Battles III	DA	79,90DM
Guilty	DA	64,90DM
Gunship 2000	DA	39,90DM
Gunship 2000+Scen.	DA	64,90DM
Hammer of the Gods	DV	79,90DM
Hand of Fate	DV	39,90DM
Hardball 4	??	in Vorb.
Harrier Jumpjet	DA	39,90DM
Hattrick	DV	84,90DM*
Heart of Darkness	DV	in Vorb.
Hell	DV	79,90DM
Heroes of Might & M.	EA	74,90DM*
Heroes of Might & M.	DV	79,90DM*
Hidden Worlds	DV	39,90DM
High Seas Trader	DV	69,90DM
History Line	DV	49,90DM
Hurra Deutschland	DV	69,90DM
Inca	DV	29,90DM
Inca Collection	DV	69,90DM
Inferno	DV	89,90DM
Int. Tennis Open	DV	79,90DM
Iron Assault	DV	79,90DM
Iron Cross	EA	79,90DM*
Iron Helix	DA	79,90DM
Ishar 3	DV	79,90DM
Jagged Alliance	??	in Vorb.
Journeyman Project	DA	69,90DM
Joy of Sex	DA	74,90DM*
Jungle Strike	EA	74,90DM
Jurassic Park	DV	69,90DM
Jutland	DV	in Vorb.
Kaiser Deluxe	DV	64,90DM*
Kasparovs Gambit	DA	34,90DM*
Kingdoms of Germany	DV	69,90DM
Kings Quest Collect.	DA	84,90DM
Kings Quest 7	DV	84,90DM
Klick'n'Play	DV	84,90DM
Koshan Konspiracy	DV	49,90DM
Lands of Lore	DV	39,90DM
Lands of Lore 2	DV	in Vorb.
Larry 6	DV	79,90DM
Larry Collection	DA	84,90DM
Last Dynasty	DV	in Vorb.
Legend of Kyrandia 2	DV	39,90DM
Legend of Kyrandia 3	DV	79,90DM
Legends	??	in Vorb.
Legions	DA	in Vorb.
Leis. Suit Larry 6	DV	79,90DM
Leisure Suit Larry C.	DA	84,90DM
Lemmings Windows	DA	49,90DM
Lemmings III	DA	69,90DM
Links 386 Pro	DA	64,90DM
-Prairie Dunes	EA	44,90DM
Litil Divil	EA	79,90DM
Little Big Adventure	DV	89,90DM
Lode Runner	DV	69,90DM
Lollypop	DA	74,90DM
Lords of Midnight	DV	in Vorb.
Lords of the Realm	DV	69,90DM
Lost Eden	DV	79,90DM
Lost in Town	??	in Vorb.
Lothar Matthäus II	DV	in Vorb.
Lucas Arts Cl. Adv.	DV	109,90DM
Lucas Arts Cl. Sim.	DA	84,90DM
Mad News	DV	84,90DM*
-Extrablatt	DV	39,90DM*
Magic Carpet	DV	89,90DM
-Hidden Worlds	DV	39,90DM
Magic of Endoria	DV	in Vorb.
Maniac Mansion 2	DV	99,90DM
Marco Polo	DA	74,90DM*
C Mechwarrior II	DA	in Vorb.
Master of Magic	DV	89,90DM
Mega Race	EA	69,90DM
Menzoberanzan	DA	79,90DM
Metal Marines	DV	64,90DM*
Michael Jordan	DA	34,90DM*
Monthy Pythons CwoT	EA	79,90DM
Myst	DA	84,90DM
NASCAR Racing	DA	79,90DM
Navy Strike	DV	89,90DM*
NBA Live	DA	89,90DM
NCAA Basketball 2	DA	in Vorb.
Need for Speed	DA	in Vorb.
NHL Hockey '95	DA	79,90DM
NHL '96	DA	in Vorb.
Noctropolis	DV	89,90DM
Novastorm	DA	79,90DM
Oldtimer	DV	49,90DM
Orion Conspiracy	DV	in Vorb.
Outpost	DV	84,90DM
-Planet Pack	DV	in Vorb.
Panzer General	DA	74,90DM
Peter Gabriels Xplora	EA	89,90DM
PGA Tour Golf 486	DA	89,90DM
Phantasmagoria	DV	89,90DM*
Phoenix Fighter	??	in Vorb.
Picture Perfect Golf	DV	in Vorb.
Pinball Dreams Deluxe	DA	74,90DM
Pinball Fantasies Deluxe	DA	74,90DM
Pinball Illusions	DA	69,90DM*
Pinball Wizard 2000	DA	69,90DM*
Pirates Gold	DV	39,90DM
Player of the Year	??	in Vorb.
Police Quest 4	DV	79,90DM
Populous 2/Powermonger	DA	34,90DM*
Powerflight	DA	69,90DM
Power Up !	DA	69,90DM
Primal Rage	??	in Vorb.
Prince Symbol	EA	84,90DM
Priory	DA	in Vorb.
Prisoner of Ice	DV	84,90DM*
Privateer	DA	34,90DM*
Privateer/Strike C.	DA	84,90DM
Project Paradise	DA	69,90DM*
Prototype	DV	79,90DM*
Psychic Detective	??	in Vorb.
Psycho Pinball	DA	54,90DM
Pyrotechnica	DA	54,90DM
Quest & Fun	DV	69,90DM
Quest for Glory 4	DV	79,90DM*
Railr. Tyc. Del./Civiliz.	DV	64,90DM
Rantrainer	DV	94,90DM
Ravenloft	DV	74,90DM
Ravenloft II	DA	79,90DM*
Rebel Assault	DV	84,90DM
-mit Gravis Analog Pro	DV	99,90DM
Red Ghost	DV	in Vorb.
Renegade	DA	79,90DM
Retribution	DA	69,90DM
Reunion	DV	74,90DM
Ring der Nibelungen	DA	74,90DM*
Rings of Medusa Gold	DV	79,90DM
Rise of the Robots	DA	84,90DM
Robinsons Requiem	DV	79,90DM
Saga of Aces	DA	84,90DM*
Sam & Max	DV	99,90DM
Sam & Max	EA	34,90DM
Seal Team	DA	34,90DM*
Sensible World of Soccer	DV	69,90DM*
Seventh Sword of M.	DA	69,90DM*
Shadowcaster	DA	34,90DM
Sherlock Holmes	DV	84,90DM
She Queen	DA	in Vorb.
Sid Meier Collection	DA	64,90DM
Silent Hunter	DA	in Vorb.
Sim Ant Classic	??	in Vorb.
Sim City	DV	84,90DM
Sim City 2000	DV	89,90DM
Sim City 2000 URK	DV	39,90DM*
Sim City 2000+URK	DV	in Vorb.
Sim Earth Classic	??	in Vorb.
Sim Isle	DV	in Vorb.
Sim Life Classic	??	in Vorb.
Simon the Sorcerer	DV	84,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	in Vorb.
Sim Rain Forrest	DV	in Vorb.
Sim Tower	DA	79,90DM
Sim Tower	DV	in Vorb.
Sim Town	DV	in Vorb.
Sim Town	EA	in Vorb.
Skyrealms of Jorune	DA	79,90DM
Slipstream	??	in Vorb.
Space Ace	??	in Vorb.
Space Hulk	DV	29,90DM
Space Quest Collect.	DA	84,90DM
Space Quest 6	DV	in Vorb.
Sports Collection	DA	64,90DM
SSN 21 Seawolf	DV	34,90DM*
St. Thomas	DA	49,90DM*
Star Crusader	DV	64,90DM
Starlord	DV	89,90DM
Star Trek	DV	99,90DM
Star Trek Interactive	EA	99,90DM
Star Trek Judgem. R.	DA	in Vorb.
Star Trek Next Gen.	DV	99,90DM*
Stonekeep	DA	in Vorb.
Strike Commander	DA	34,90DM*
Strike C./Privateer	DA	84,90DM
Subwar 2050	DV	89,90DM
Super Karts	DA	89,90DM
Superstreetfighter 2 T.	DA	69,90DM
Symbol (Prince)	EA	84,90DM
Syndicate Plus	DV	34,90DM
System Shock	DV	84,90DM
T-Mek	??	in Vorb.
Take your best Shot	EA	69,90DM
Tank Commander	DV	89,90DM
Task Force 1942	DA	39,90DM
Temptation	DV	89,90DM
TFX	DA	89,90DM
The Last Dynasty	DV	in Vorb.
The Lost Eden	DV	79,90DM
The Scottish Open	DV	in Vorb.
Theme Park	DV	79,90DM
Thunderscape	DA	in Vorb.
Top Gun	DA	in Vorb.
Tornado	DA	39,90DM
Total Distortion	??	in Vorb.
Tower Assault	DA	64,90DM
Transport Tycoon	DV	89,90DM
Tuneland	DV	69,90DM
Turrican 2	DA	64,90DM*
UFO+Master of Orion	DV	69,90DM











Ultima 8	DV	109,90DM
Ultima Uw. 1 und 2	EA	84,90DM
Ultimate Body Blows	DA	39,90DM
Under a killing Moon	DV	99,90DM
US Navy Fighters	DV	89,90DM
-V.T.O.L	??	in Vorb.
USS Ticonderoga	EA	79,90DM*
Vital Light	DA	in Vorb.
Virtual Pool	DV	79,90DM*
Vollgas	DV	84,90DM*
Vollgas	EA	69,90DM
Wacky Wheels	DA	54,90DM
Warcraft	DA	79,90DM
Warplanes 2	EA	104,90DM*
Warriors	??	in Vorb.
War unlimited	DV	84,90DM*
Wayne Gretzky's NHLPA	??	in Vorb.
Werewolf vs. Comanche	??	in Vorb.
Wing Comm. Armada	DA	79,90DM
-Windowsversion	DA	69,90DM*
Wing Commander Del.	EA	79,90DM
Wing Commander II	DA	34,90DM*
Wing Commander III	DV	99,90DM
Wings of Glory	DV	79,90DM
Woodruff	DV	79,90DM
World Cup Year '94	DA	69,90DM
World of Lemmings	DA	69,90DM
World Soccer	DV	69,90DM
X-COM	DV	89,90DM
X-Wing Collection	DA	69,90DM
X-Wing Collection	DV	79,90DM*
Z	??	in Vorb.
Zaark & the Night Team	DV	in Vorb.
Zephyr	DV	79,90DM
Zeppelin	DV	84,90DM*

ACTION REPLAY

PC Action Replay	159,90DM

JOYSTICKS QJ PC

SV 200 Mission	24,90DM
SV 204 Trackstick	69,90DM
SV 205 Optix	79,90DM
SV 206 Raider	34,90DM
SV 207 Commander	49,90DM
SV 208 Optix Trackstick	99,90DM
SV 209 Gamecard	24,90DM
SV 211 High Speed Card	39,90DM
SV 215 PC Flight Pro	29,90DM
SV 230 PC Propad	29,90DM
SV 231 PC Propad 4	39,90DM

MÄUSE

SV 708 Rollerball-Mouse	19,90DM*
SV 709 Glider	29,90DM*
SV 712 PC-Maus	44,90DM
Yakumo-Mouse	19,90DM

GRAVIS/ADVANCED GRAVIS PC

Analog	49,90DM
Analog Pro	59,90DM
Gamepad	39,90DM
Eliminator Gamecard	44,90DM
Firebird	in Vorb.
Phoenix	209,90DM

JOYSTICKS CH

Flightstick	89,90DM
Flightstick Pro	159,90DM
Virtual Pilot	159,90DM
Virtual Pilot Pro	189,90DM
Gamecard III Automatic	84,90DM
Pro-Pedals	189,90DM

CD-ROM-LAUFWERK

Mitsumi FX 400 Quad-Speed	329,90DM

SOUNDSYSTEME

SV 719 Aerospace Alpha	39,90DM
SBC 600 Stereo-Speaker	49,90DM
SBC 610 Stereo-Speaker	79,90DM
SBC 620 Stereo-Speaker	89,90DM

KOMPLETTLÖSUNGEN

Al Quadim	13,90DM
Alone in the Dark	13,90DM
Alone in the Dark 2	13,90DM
Alone in the Dark 3	13,90DM
Ambermoon	13,90DM
Arena: Elder Scrolls	13,90DM
Beneath a Steel Sky	13,90DM
Betrayal at Krondor	13,90DM
Big Red Adventure	13,90DM
Bioforge	13,90DM
Blue Force	13,90DM
Bureau 13	13,90DM
Companions of Xanth	13,90DM
Cruise for a Corpse	13,90DM
Curse of Enchantia	13,90DM
Dark Sun	13,90DM
Dark Sun 2	13,90DM
Das schwarze Auge	24,80DM
Das schwarze Auge 2	24,80DM
Daughter of Serpents	13,90DM
Day of the Tentacle	13,90DM
Death Gate	13,90DM
Der Schatz im Silbersee	13,90DM
Die Höhlenwelt-Saga	13,90DM
Die Kathedrale	13,90DM
Die Sage von Nietoom	13,90DM
Discworld	13,90DM
Dragon Lore	13,90DM
Dragonsphere	13,90DM
Dreamweb	13,90DM
Dungeon Master	13,90DM
Ecstatica	13,90DM
Elder Scrolls: Arena	13,90DM
Erben der Erde	13,90DM
Eye of the Beholder	13,90DM
Eye of the Beholder 2	13,90DM
Eye of the Beholder 3	13,90DM
Freddy Pharkas	13,90DM
Gabriel Knight	13,90DM
Gobliins 2	13,90DM
Gobliins 3	13,90DM
Guilty	13,90DM
Hand of Fate	13,90DM
Heimdall	13,90DM
Heimdall 2	13,90DM
Hexx	13,90DM
Inca 2	13,90DM
Indiana Jones 3	13,90DM
Indiana Jones 4	13,90DM
Innocent until caught	13,90DM
Ishar	13,90DM
Ishar 2	13,90DM
Ishar 3	13,90DM
Kings Quest 5	13,90DM
Kings Quest 6	13,90DM
Kings Quest 7	13,90DM
Lands of Lore	13,90DM
Larry 6	13,90DM
Laura Bow 2	13,90DM
Legacy	13,90DM
Legend of Kyrandia	13,90DM
Legend of Kyrandia 2	13,90DM
Legend of Kyrandia 3	13,90DM
Leisure Suit Larry 6	13,90DM
Little Big Adventure	13,90DM
Loom	13,90DM
Lost in Time 1+2	13,90DM
Lure of Temptress	13,90DM
Menzoberanzan	13,90DM
Might & Magic 3	13,90DM
Might & Magic 4	13,90DM
Might & Magic 5	13,90DM
Monkey Island 1	13,90DM
Monkey Island 2	13,90DM
Myst	13,90DM
Noctropolis	13,90DM
Pagan-Ultima 8	13,90DM
Police Quest 3	13,90DM
Police Quest 4	13,90DM
Quest for Glory 3	13,90DM
Quest for Glory 4	13,90DM
Ravenloft	13,90DM
Red Hell	13,90DM
Return to Zork	13,90DM
Rex Nebular	13,90DM
Ringworld	13,90DM
Sam & Max	13,90DM
Serpent Isle	13,90DM
Shadow of the Comet	13,90DM
Shadowcaster	13,90DM
Sherlock Holmes	13,90DM
Shining in the Darkness (MD)	13,90DM
Simon the Sorcerer	13,90DM
Space Quest 4	13,90DM
Space Quest 5	13,90DM
Star Trek 1	13,90DM
Star Trek 2	13,90DM
Superhero League of Hoboken	13,90DM
Ultima 7	13,90DM
Ultima 7/2 - Serpent Isle	13,90DM
Ultima 8-Pagan	13,90DM
Ultima Underworld 2	13,90DM
Under a killing moon	13,90DM
Universe	13,90DM
Veil of Darkness	13,90DM
Warriors of the et. Sun (MD)	13,90DM
Waxworks	13,90DM
Ween	13,90DM
Wizardry 6	13,90DM
Wizardry 7	13,90DM
Woodruff	13,90DM

COMMODORE AMIGA

7 th Sword of Mendor	DA	64,90DM*
1869	DV	69,90DM
Alienbreed Sp. Ed	EA	29,90DM
Alienbreed 3	DA	39,90DM
Alien Olympics	DV	54,90DM*
Anstoss	DV	69,90DM
-World Cup Edition	DV	54,90DM
Arcade Pool	DA	29,90DM
A-Train Classics	DV	39,90DM
ATR-All Terrain Racing	DA	49,90DM
Aufschwung Ost	DV	64,90DM
Award Winners Gold	DV	69,90DM
Award Winners Platinum	DV	69,90DM
B-17 Flying Fortress	DA	39,90DM
Base Jumpers	DA	49,90DM
Battle Isle Data 2	DA	39,90DM
Battle Team	DA	39,90DM
Biing	DV	79,90DM
Bloodnet	DA	64,90DM
Brutal	DV	64,90DM*
Bugs	DA	in Vorb.
Bump'n'Burn	DA	54,90DM
Bund. Man. Pr. V. 2.0	DV	69,90DM
Bund. Man. 3	DV	79,90DM
-Supporter	DV	49,90DM
Bureau 13	DV	64,90DM*
Campaign 2	DA	74,90DM
Cannon Fodder 2	DA	64,90DM
Caribbean Desaster	DV	69,90DM*
Chartbreaker	DV	64,90DM*
Chaos Engine	DA	49,90DM
Chaos Engine II	DA	in Vorb.
Christoph Kolumbus	DV	74,90DM
Civilization	DV	74,90DM
Colonization	DV	in Vorb.
Combat Classics III	DA	69,90DM
Cross Check	DV	44,90DM
Das schwarze Auge	DV	49,90DM
Dawn Patrol	DV	69,90DM
Death or Glory	DV	84,90DM
Delphine Classic Coll.	DA	54,90DM
Der Clou	DV	69,90DM
-Profidiskette	DV	44,90DM
Der Meister	DV	54,90DM*
Der Patrizier	DV	49,90DM
Der Reeder	DV	in Vorb.
Der Schatz im Silbersee	DV	79,90DM*
Die Box Vol. 1	DV	49,90DM
Die Nordländer	DV	in Vorb.
Die Siedler	DV	49,90DM
Dogfight	DA	39,90DM
Doppelpaß	DV	79,90DM
Dragonstone	DA	54,90DM
Dreamweb	DV	69,90DM*
Dungeon Master 2	??	in Vorb.
Eishockey Manager	DV	69,90DM
Elite 2	DV	19,90DM
Evasive Action	DV	54,90DM*
Eye of the Beholder 1	DV	39,90DM
F-117 Nighthawk	DA	39,90DM
Fields of Glory	DV	39,90DM
FIFA Int. Soccer	DV	49,90DM
Final Over	DA	29,90DM*
Flight of Amazon Queen	DV	64,90DM*
Formula 1 Grand Prix	DA	39,90DM
Gobliins 2	DV	74,90DM
Gobliins 3	DV	69,90DM
Gunship 2000	DA	39,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Hattrick	DV	69,90DM*
History Line 14/18	DV	39,90DM
Indiana Jones 4	DV	49,90DM
Int. Sensible Soccer	DV	39,90DM
Ishar 3	DV	64,90DM
ITS Cricket	DA	49,90DM
Jungle Strike	DA	54,90DM
Jurassic Park	DV	64,90DM
K 240	DA	54,90DM
Kick Off 3 Euro Challenge	DV	49,90DM
Kid Pix	DV	29,90DM
Kind of Magic	DV	69,90DM
Kingdoms of Germany	DV	69,90DM
Kingpin	DA	29,90DM
Kings Quest 6	DV	64,90DM
Lemmings 2	DA	69,90DM
Lemmings 3	DA	54,90DM*
Lollypop	DA	64,90DM
Lords of Power	DA	74,90DM
Lords of the Realm	DV	64,90DM
Lost Vikings	DV	29,90DM
Lothar Matthäus	DV	29,90DM
Lothar Matthäus II	DV	69,90DM
Lotus Comp. (1 - 3)	DA	59,90DM
Lucas Classic Adv.	DV	79,90DM
M1 Tank Platoon	DA	39,90DM
Mad News	DV	69,90DM*
-Extrablatt	DV	39,90DM*
Mad TV	DV	39,90DM
Master Axe	DA	54,90DM*
Micro Machines	DA	49,90DM
Monkey Island	DV	39,90DM
Mr. Nutz	DA	49,90DM
Oldtimer	DV	49,90DM
Overlord	EA	64,90DM
PGA Euro Tour	DA	64,90DM
Pinball Edition	DA	64,90DM
Pirates	DA	34,90DM
Pizza Connection	DV	79,90DM
Primal Rage	??	in Vorb.
Quarter Pole	DV	64,90DM*
Ran Trainer	DV	74,90DM*
Reunion	DV	69,90DM
Rings of Medusa Gold	DV	69,90DM
Rise of the Robots	DA	69,90DM
Roadkill	DA	54,90DM*
Robinsons Requiem	DV	64,90DM
Rüsselsheim (Detroit)	DV	64,90DM
Ruff & Tumble	DA	49,90DM
Sensible Golf	DA	69,90DM*
Sens. Soccer Int.	DV	39,90DM
Sensible World of Soccer	DV	64,90DM
Seventh Sword of M.	DA	64,90DM*
Shadow Fighter	DA	54,90DM
Shaq Fu	DA	54,90DM
Sierra Soccer	DV	49,90DM
Sim Classics	DV	69,90DM
Simon the Sorcerer	DV	69,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	69,90DM*
Skidmarks	DA	49,90DM
Software Manager	DV	69,90DM
Space Academy	DA	in Vorb.
Spaceward Ho !	DV	69,90DM
Speris Legacy	DA	54,90DM*
St. Thomas	DV	49,90DM
Star Crusader	DV	64,90DM*
Stardust Spec. Edition	DA	29,90DM*
Starlord	DV	69,90DM
Street Fighter 2	DA	34,90DM
SUB	DV	54,90DM*
Syndicate	DV	64,90DM
Team 17 Coll. Vol. 1	DA	59,90DM
The Chaos Engine II	DA	in Vorb.
Theme Park	DV	54,90DM
Tiny Troops	DA	in Vorb.
Tornado	DA	69,90DM
Tower Assault	DA	39,90DM
Triple Fun	DA	69,90DM
Turrican 3	DA	64,90DM
UFO	DV	69,90DM
Vital Light	DA	64,90DM*
Virocop	??	in Vorb.
Wing Commander 1	DV	39,90DM
World Cup Year	DA	64,90DM
World of Lemmings	DA	54,90DM*
Worms	DA	49,90DM*
WWF European Ramp.	EA	29,90DM
Zeewolf	DV	69,90DM
Zeppelin	DV	69,90DM
Zool	DA	49,90DM
Zool 2	DA	49,90DM

JOYSTICKS QJ AMIGA

SV 119 Junior	9,90DM
SV 121 I Turbo	14,90DM
SV 122 II	14,90DM
SV 123 III Supercharger	19,90DM
SV 124 II Turbo	19,90DM
SV 126 VI Jetfighter	24,90DM
SV 136 Hyperpad	19,90DM*

HARDWARE AMIGA

SV 702 Laufwerk	149,90DM
SV 713 AMIGA-Maus	39,90DM
Speed-Maus	29,90DM
Speich. A500 auf 1MB	49,90DM

AMIGA 1200/4000

1869	DV	69,90DM
Aladdin	DA	64,90DM
Alienbreed 2	DA	59,90DM
Alienbreed 3 D	DA	54,90DM*
Anstoss	DV	69,90DM
-World Cup Edition	DV	54,90DM
Arcade Pool	DA	29,90DM
Baldie	DV	64,90DM*
Banshee	DA	49,90DM
Biing	DV	84,90DM
Bloodnet	DA	64,90DM
Brutal	DV	64,90DM*
Bump'n'Burn	DA	64,90DM*
Bund. Man. 3	DV	79,90DM
Chaos Engine	DA	49,90DM
Chaos Engine II	DA	in Vorb.
Christoph Kolumbus	DV	74,90DM
Civilization	DV	69,90DM
Das Dschungelbuch	DA	64,90DM*
Der Clou	DV	69,90DM
-Profidiskette	DV	44,90DM
Der Schatz im Silbers.	DV	84,90DM*
Doppelpaß	DV	79,90DM
Dreamweb	DV	69,90DM
Dschungelbuch	DA	64,90DM*
Dungeon Master 2	DV	69,90DM*
Erben der Erde	DV	59,90DM
Elite 3-Frontier	DV	79,90DM*
Fields of Glory	DV	39,90DM
Frontlines	DV	64,90DM*
Gunship 2000	DA	69,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Hattrick	DV	69,90DM*
High Seas Trader	DV	69,90DM
Jungle Strike	DA	64,90DM
Jurassic Park	DV	64,90DM
Kings Quest 6	DV	64,90DM*
König der Löwen	DA	54,90DM
Legends	??	in Vorb.
Lemmings 3	DA	54,90DM
Lion King	DA	54,90DM
Lords of the Realm	DV	64,90DM
Magic of Endoria	DV	in Vorb.
Marvins Marv. Adventure	DA	19,90DM
Morph	DA	64,90DM*
Oldtimer	DV	49,90DM
Overlord	EA	64,90DM*
PGA Euro Tour	DA	64,90DM
Pinball Fantasies	DA	59,90DM
Pinball Illusions	DA	64,90DM
Pussies Galore	DA	49,90DM*
Reunion	DV	69,90DM
Rise of the Robots	DA	69,90DM
Roadkill	DA	54,90DM*
Robinsons Requiem	DV	64,90DM
Rüsselsheim	DV	64,90DM
Sabre Team	DA	49,90DM
Shadow Fighter	DA	54,90DM
Shaq Fu	DA	64,90DM
Sim City 2000	EA	54,90DM
Sim City 2000	DV	79,90DM
Simon the Sorcerer	DV	79,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	in Vorb.
Skeleton Krew	DA	59,90DM
Star Crusader	DV	64,90DM*
Star Trek	DV	69,90DM
SUB	DV	54,90DM*
Subwar 2050	DV	69,90DM
Super Stardust	DA	54,90DM
The Chaos Engine	DA	49,90DM
The Chaos Engine II	DA	in Vorb.
TFX	DV	69,90DM*
Theme Park	DV	64,90DM
Top Gear 2	DA	49,90DM
UFO	DV	69,90DM
Virocop	??	in Vorb.
Vital Light	DA	64,90DM*
Zool	DA	49,90DM
Zool 2	DA	49,90DM

AMIGA CD 32

Alienbreed 3	DA	54,90DM
Alienbreed 3 D	DA	54,90DM*
Alien Olympics	DV	49,90DM*
Arcade Pool	DA	34,90DM
ATR-All Terrain Racing	DA	49,90DM
Baldie	DV	64,90DM*
Banshee	DA	54,90DM
Base Jumpers	DA	49,90DM*
Beneath a Steel Sky	DV	54,90DM*
Bump'n'Burn	DA	49,90DM
Bloodnet	DA	64,90DM*
Bugs	DA	in Vorb.
Bureau 13	DV	64,90DM*
Chaos Engine	DA	49,90DM
Cyberwar	DA	in Vorb.
Der Clou	DV	69,90DM
Dreamweb	DV	69,90DM*
Elite 3	DV	79,90DM*
Emerald Mines	DA	34,90DM
Evasive Action	DV	54,90DM*
Extractors	DA	in Vorb.
Fields of Glory	DV	64,90DM
Final Over	DA	29,90DM*
Formula One GP	DA	in Vorb.
Guardian	EA	54,90DM
Gunship 2000	DA	69,90DM
Jungle Strike	DA	64,90DM
Kingpin	DA	29,90DM
Legends	??	in Vorb.
Lost Vikings	EA	54,90DM
Mega Race	DA	64,90DM*
Oldtimer	DV	74,90DM*
PGA Euro Tour	DA	64,90DM*
Pinball Fantasies	DA	64,90DM
Pinball Illusions	DA	64,90DM
Pirates ! Gold	DA	64,90DM
Player of the Year	??	in Vorb.
Pussies Galore	DA	49,90DM*
Rise of the Robots	DA	64,90DM
Roadkill	DA	54,90DM*
Simon the Sorcerer	DA	69,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	in Vorb.
Skeleton Krew	DA	69,90DM
Soccer Kid	DA	64,90DM
Space Academy	DA	in Vorb.
Speedball 2	DA	in Vorb.
Speris Legacy	DA	54,90DM*
Star Crusader	DV	64,90DM*
Subwar 2050	DV	64,90DM
Super Stardust	DA	54,90DM
Syndicate	DV	in Vorb.
TFX	DA	69,90DM*
Theme Park	DA	64,90DM
Tiny Troops	DA	in Vorb.
Top Gear 2	DA	54,90DM
Tower Assault	DA	54,90DM
Ufo	DV	64,90DM
Ultimate Body Blows	DA	59,90DM
Vital Light	DA	64,90DM*
World Cup Golf	DA	54,90DM*
Worms	DA	54,90DM*
Zool	DA	59,90DM
Zool 2	DA	59,90DM

Hardware CD 32

Honey Bee Gampad	DA	39,90DM

WINGS OF GLORY
CD-ROM DEUTSCHE VERSION
39,90 DM
Solange Vorrat reicht

Kein Auslandsversand!
Indizierte Spiele vertreiben wir weder in unseren Shops noch im Versandhandel!

SOFTSALE VERSAND

31582 Nienburg
Schlossplatz 19

Sammelnummer:
Tel.: (05021) 910 416
Fax: (05021) 910 403-04

V= deutsche Version **DA**= *deutsche Anleitung* **EA**= *engl. Anleitung* **??**= *noch nicht bekannt*
Preis* = *zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar – Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren.*
Versandkosten: *Vorkasse 6,90 DM* **Nachnahme:** *9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.*

Bei Annahmeverweigerung müssen wir 25% der Kaufsumme als Schadenersatz verlangen.

IM VISIER

Ein schriller Pfeifton erfüllt Ihr Cockpit. Im selben Moment wird Ihnen klar, daß ein feindliches Radar auf Sie aufgefaßt hat. Blitzschnell ziehen Sie Ihre F-14 Tomcat in eine enge Kurve. Die feindliche Rakete schießt an Ihrer Maschine vorbei und jagt ins Leere...

FLIGHT COMMANDER 2 –
Ein actiongeladenes Strategiespiel, das den Luftkampf so realistisch simuliert wie kein anderes.

Sie führen Ihre Staffeln von den Luftkämpfen über Korea und Vietnam bis zum Golfkrieg oder stellen sich Ihre eigenen Schlachten zusammen. Für Ihre Einsätze können Sie von den ersten Düsenjets bis hin zu ultramodernen Tarnkappenjägern auswählen. Übernehmen Sie Eskortierungsaufgaben, Bodenangriffsmissionen oder Abfangeinsätze. Für dieses Spiel benötigen Sie keinen Joystick – sondern Ihren Verstand !!!

- Insgesamt 112 verschiedene Flugzeugtypen zur Auswahl
- Wahlweise einzelne Luftkämpfe oder komplette Kampagnen
- Jeder Pilot weist individuelle Stärken und Schwächen auf
- Komplexe Datenbank über Flugzeug- u. Raketentypen, Angriffsziele usw.
- Realistische Sprachausgabe







Der amerikanische Spiele-Hersteller Avalon Hill genießt weltweiten Kultstatus im Bereich intelligenter Brettspiele. Einzigartige Software-Umsetzungen wie „Flight Commander 2", „1830" oder „Advanced Civilization" stellen dies auch bei den Computerspielen unter Beweis.

Die deutsche Software-Schmiede SUNFLOWERS veröffentlicht nun die erfolgreichsten Avalon Hill-Produkte als komplett deutsche Versionen. „Flight Commander 2" bildet den action-geladenen Auftakt zu einer unverwechselbaren Produktpalette..

Ein Lizenzprodukt von:



KOMPLETT IN DEUTSCH

FLIGHT COMMANDER 2™

IBM PC/Diskette.



The Avalon Hill Game Company
DIVISION OF MONARCH AVALON, INC.

Im Exclusiv-Vertrieb von BOMICO.

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Make it so

Star Trek – A Final Unity

Eugene Wesley Roddenberry, ehemaliger Polizist und Redenschreiber, hatte in den sechziger Jahren einen Traum: Wie sähe wohl eine Welt der Zukunft aus, in der alle Probleme gelöst wären und die Menschheit gemeinsam mit anderen Außerirdischen eine gleichberechtigte Vereinigte Föderation der Planeten friedlich den Weltraum erforschte.

Das Resultat war eine Fernsehserie, die – inklusive aller Nachfolger – seit beinahe 30 Jahren über Kinoleinwand und Fernsehbildschirme flimmert.

Doch es war vor allen Dingen *The Next Generation*, die entgegen aller Erwartungen nicht nur ein würdiger Nachfolger der Originalserie war, sondern auch endlich die Serie vom Image eines belächelten Kinderprogramms befreien konnte. Besonders die Folgen der letzten beiden Staffeln verzückten die wachsende Schar der Fans so sehr, daß man sich dazu entschloß, eine fünfte Serie ins Leben zu rufen, die den Namen Star Trek führt. Und wie es scheint, wird *Voyager* wohl ein ebensolcher Erfolg. 178 Folgen und einen Kinofilm lang hielt uns die Besatzung der Enterprise- D in Atem und dürfte somit schlagend den Beweis dafür geliefert haben, daß intelligente Fernsehunterhaltung kein Widerspruch in sich darstellt.

Im Gegensatz zur Originalserie wurden dennoch einige Veränderungen vorgenommen, die an sich nur logisch sind. Hat früher fast die komplette Befehlsetage mit Captain Kirk und dem ersten Offizier Mr. Spock das Schiff verlassen, geht Captain Jean Luc Picard nur in äußersten Notfällen von der Brücke. Missionen werden von nun an Commander Jonathan Riker übertragen. Er stellt die Außenteams zusammen und leitet die gesamten Operationen.

Lieutenant Commander Data ist der Wissenschaftsoffizier der Enterprise. Als Androide mit Drang zum Menschlichen erinnert er mehr an Pino-

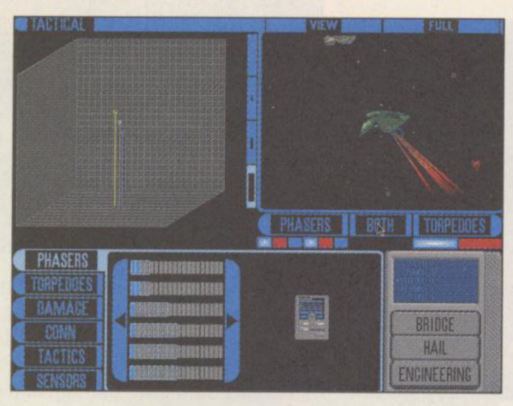
Oben und links: Energie! Die Rendersequenzen haben beinahe Filmqualität.



Unten: Technik laß nach. Wenn wir wollen, können wir das Letzte aus den Warp-Aggregaten herauskitzeln. Beamen ist da etwas einfacher.

Super

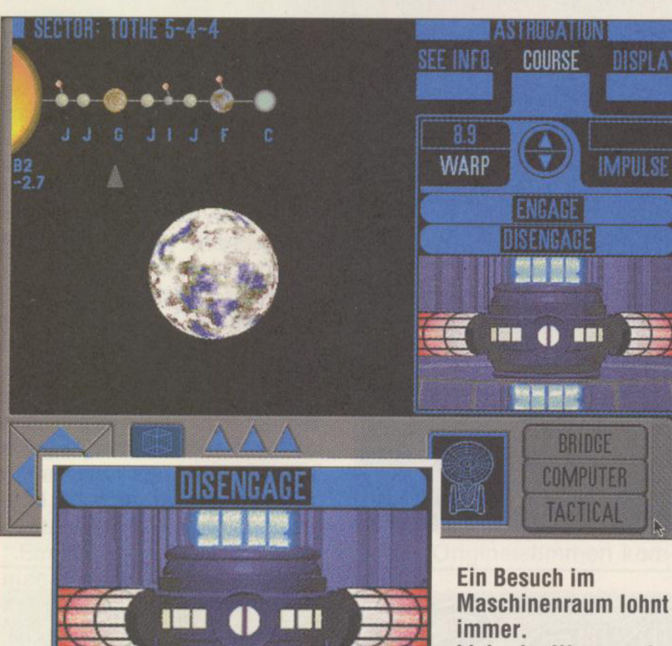
Das ist sie, die 179. Folge der Fernsehserie! Seit Monaten habe ich auf darauf gewartet, dieses Spiel in den Händen zu halten. Doch das geduldige Ausharren hat sich gelohnt! Selten habe ich ein Adventure gesehen, das mit so viel Liebe zum Detail und einer solchen atmosphärischen Dichte den Geist seines Vorbildes widerspiegelt. Einzig die Grafik auf der Brücke läßt mich ein wenig scharf die Luft einziehen. Doch dafür wird man durch die exzellenten und atemberaubenden Rendersequenzen mehr als entschädigt. Rätseltechnisch hätte man vielleicht die eine oder andere Kohle noch auflegen können. Auch die phasenweise extreme Redseligkeit der Figuren bordet ein wenig über. Doch was soll's. Trekker werden dieses Spiel sowieso kaufen, alle anderen sollten ruhig einmal einen Blick riskieren. Verglichen mit der mageren Adventurekost der vergangenen Monate ist A Final Unity so etwas wie eine Elsässer Schlachtplatte.

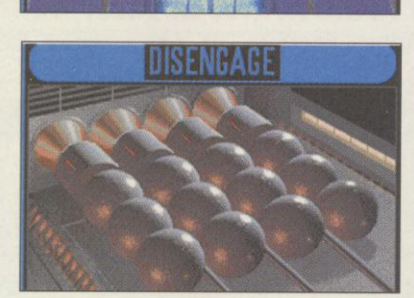


Rechts: Mister Worf leistet ganze Arbeit. Das Schicksal des Warbirds ist besiegelt.

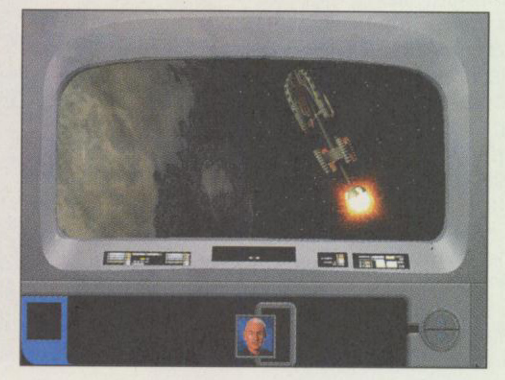
Daß Computer-Trekkies an diesem Programm nicht vorbei kommen, versteht sich von selbst. Wer wäre nicht ausgehungert nach neuen Abenteuern der besten Crew und des besten Captains der Enterprise Geschichte. Wobei Spectrum Holobyte die spezifische Atmosphäre der Serie wirklich exzellent umgesetzt hat. Die einzelnen Aufträge und Missionen, mit denen wir im Laufe der Handlung konfrontiert werden, hätten allemal auch so in der Fernsehserie funktioniert. Der Funke springt sofort über, und es macht dem Fan einen Heidenspaß, die verschiedenen Stationen im Schiff zu besuchen und dort etwa Data oder Geordie unter die Arme zu greifen. So ist denn auch der liebevolle Detailreichtum, mit dem das Star Trek Universum umgesetzt wurde, der größte Pluspunkt des Programms. Wer wunderschöne Computertanimationen genießen und den Originalstimmen seiner Helden lauschen möchte, der sollte sich "A Final Unity" unbedingt ansehen. Rätseltechnisch bleibt man dagegen auf dem Teppich und bietet durchweg gediegenes Mittelmaß, wobei uns in der einfachen Spielstufe sogar vom Bordcomputer unter die Arme gegriffen wird.

Super





Ein Besuch im Maschinenraum lohnt immer. Links der Warp- und Impulsantrieb



cchio als an Spock, der eigentlich das genau umgekehrte Problem hat. Als Halbvulkanier kam er nie mit seiner menschlichen Hälfte zurecht.

Worf ist das beste Beispiel für die Philosophie des Ausgleichs, von der die Serie lebt. Während in der ersten Serie sowie den Filmen die Klingonen so etwas wie der Feind jenseits des eisernen Vorhangs waren, sind diese jetzt Mitglied der Föderation. Auch wenn Worf der bis dahin einzige klingonische Angehörige der Sternenflotte ist, sollte dieses Beispiel zeigen, daß man selbst mit seinem größten Feind Frieden schließen kann. Wegen seiner kriegerischen Tradition und dem perfekten Umgang mit Waffen machte man ihn nach dem Tode von Tasha Yar zum Sicherheitsoffizier. Geordi LaForge (benannt nach George LaForge, einem behinderten Fan der Serie, der vor einigen Jahren starb) dürfte der einzige blinde Chefingenieur der Fernsehgeschichte sein. Doch dank eines VISORs ist der Offizier in der Lage, Strahlungen jenseits des sichtbaren Lichtspektrums wahrzunehmen. Beverly Crusher hat die Nachfolge von Dr. McCoy angetreten. Als Chefin der Krankenstation kümmert sie sich um das Wohlbefinden der Mannschaft. Ihr Mann Jack Crusher kam als Offizier unter dem Kommando von Picard auf der Stargazer ums Leben.

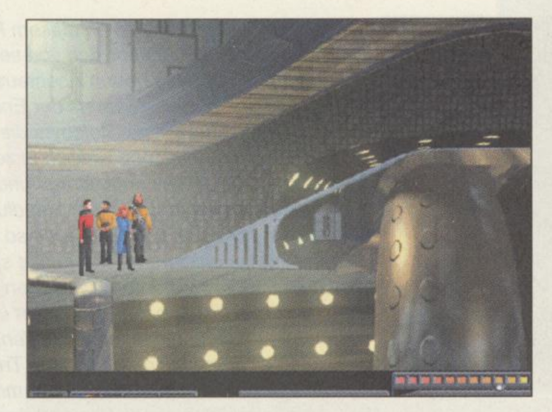
Deanna Troi, Halb-Betazoidin mit empathischen Fähigkeiten, ist der Councellor dieses Schiffes. Während sie zu Beginn der Serie nur solch gewichtigen Sätze wie "Ich fühle Freude" oder "Ich fühle Schmerz" von sich geben durfte, hat ihre Rolle gewaltig an Charakter gewonnen. Nicht nur, daß sie an Bord eine psychologische Praxis führt, sie hat auch – zur Überraschung aller – eine Liason mit Worf (und nicht mit Riker) begonnen. Besonders bei wichtigen Verhandlungen ist ihr Geschick sehr gefragt.

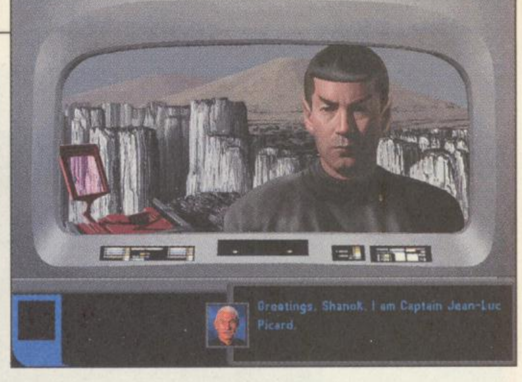
In *A Final Unity* müssen die Qualitäten der einzelnen Besatzungsmitglieder geschickt eingesetzt werden. Wer die Serie kennt, der wird mit der Zusammenstellung der Teams in diesem Adventure weniger Schwierigkeiten haben als jemand, der Star Trek nur vom Hörensagen kennt. Ähnlich wie bei den Vorgängern von Interplay, müssen die Missionen im Geiste der Sternenflotte gelöst werden. Das heißt, Toleranz und Friedfertigkeit, gepaart mit gesundem Selbstbewußtsein, sind die Maßstäbe, nach denen gehandelt wird. Doch da hören auch schon die Gemeinsamkeiten mit *25th Anniversary* und *Judgment Rites* auf. Denn während die Interplayspiele

Kirk, Spock & Co.

Nicht zum ersten Mal versuchten sich diverse Entwickler am Star Trek-Thema. Die bekannteste Umsetzung dürfte die von Interplay gewesen sein. Trotz des Erscheinungsjahres 1992 war hier "nur" die alte Fernsehserie Grundlage für ein zuckerbuntes Adventurespektakel der leider viel zu kurzen Art. Damals jedoch war die 25th Anniversary Edition der Knaller für Trekker schlechthin. Zwei Jahre später entlockte Judgment Rites dem Sternflotten-Kadetten nur ein erstauntes Heben der linken Augenbraue. Denn statt einer kompletten Neubearbeitung gab es nur eine Art Expansionpack. Am Gamedesign und dem Missionsaufbau hatte sich so gut wie garnichts geändert.



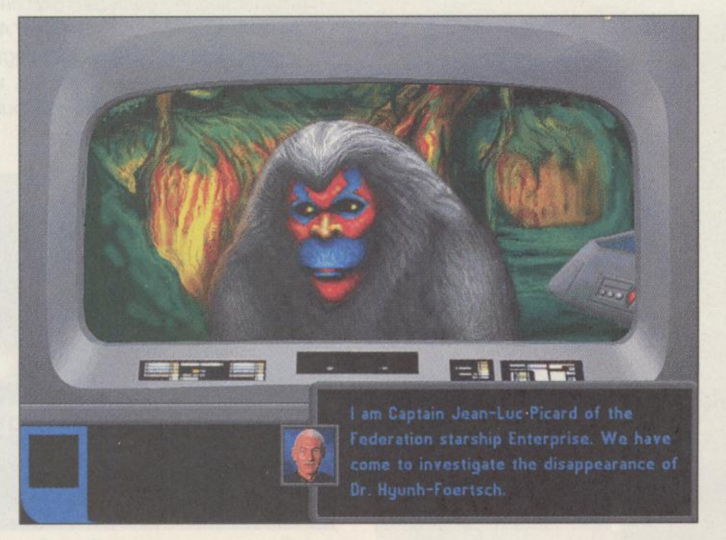




Oben: Shanok, vulkanischer Archäologie, kann uns mehr über die außerirdische Artefakte erzählen. Links und unten: Auf Mertens Orbitalstation droht der Warp-Kern zu brechen. Die Probleme Morassias sind eher ökologischer Natur.

sowohl grafisch als auch dramaturgisch nicht besonders aufregend waren, bietet *A Final Unity* schon mehr. Komplett in SVGA hat man hier in Sachen Design der Phantasie freien Lauf gelassen, ohne an ein enges Budget gebunden zu sein, wie es in den Fernsehfolgen der Fall war, wo diese Kulissen tatsächlich gebaut werden mußten. Besonders die Gestaltung der Mertens Orbitalstation ist sehr komplex, ohne daß aber der Geist der Serie darunter zu leiden hat. Die Tricorder, sowohl die normale als auch die medizinische Ausführung, geben dieselben Geräusche von sich, wie man sie kennt und erwartet. Selbst das Schott des Holodecks, wo man alle Rendersequenzen einzeln abrufen kann, gibt das typisch hydraulisch-zischende Geräusch von sich. Die Missionen, mit denen Ihr konfrontiert werdet, müssen nicht unbedingt in der vorgegebenen Reihenfolge gespielt werden. Wird die Reise aber von einem Notsignal unterbrochen, sollte man diesem schon nachgehen.

Am Reiseziel angekommen, wird ein Außenteam zum Zielpunkt gebeamt. In der einfachsten Spielstufe wird die optimale Zusammenstellung vom Computer unternommen, ansonsten muß man sich auf sein eigenes Gespür verlassen. Ist mit Verletzten zu rechnen, sollte Beverly mit von der Party sein. Wird es jedoch gefährlich, solltet Ihr unbedingt Worf mit im Boot haben, da er kampftechnisch der Erfahrenste ist. Data könnte man als Allzweckwaffe bezeichenen. Durch sein positronisches Gehirn ist er nicht nur in der Lage, sich um technische Dinge zu kümmern. Auch was seine physische Kraft angeht, ist er erste Wahl. Wichtig ist auch,





Kurz vor dem Ziel: Captain Picard persönlich schaltet sich in die Suche nach der Unity-Anlage ein.

daß man sich die Dialoge noch einmal vergegenwärtigt. Auf Morassia herrscht ein Matriachat. Eine Landetrupp ohne Frau wäre also von vorneherein mit Schwierigkeiten behaftet. Damit solche Pannen nicht vorkommen, kann man auf der Brücke über ein Sonder-Icon noch einmal die letzten Dialoge in schriftlicher Form an sich vorüberziehen lassen.

Einmal gelandet, müssen unsere Besatzungsmitglieder erst einmal mit Gott und der Welt reden, um so erste Hinweise zum Lösen der gestellten Aufgabe zu erhalten.

Damit dies nicht zu einer unendlichen Geschichte verkommt, haben sich die Entwickler von Spectrum Holobyte einen netten Trick einfallen lassen. Durch drücken der Shift-Taste bewegen sich unsere Männchen mit affenartiger Geschwindigkeit zum Zielpunkt. Gesteuert werden diese mit der Maus, mit der man übrigens noch drei andere Funktionen ausführen kann: Schau, Nimm und Sprich. Durch anklicken des entsprechenden Icons könnt Ihr die Aktion direkt ansteuern, oder aber durch Betätigung der rechten Maustaste alle Icons bis zur gewünschten Funktion durchdrücken. Gegenstände verbindet Ihr dadurch miteinander, daß Ihr das gewünschte Objekt A durch festhalten der linken Maustaste auf Objekt B zieht. Dieses zweite Objekt kann sich in Eurem Inventar befinden oder aber als Hotspot im Bild kenntlich gemacht sein.

Rätseltechnisch wendet sich *A Final Unity* nicht an die Hardcore-Klientel, dazu ist sind die Puzzles zu einfach. Sollte aber wider Erwarten doch jemand Schwierigkeiten beim Lösen der Aufgaben haben, werden ihm zumindest im Ensign-Level die Crewmitglieder die nötigen Hinweise liefern.

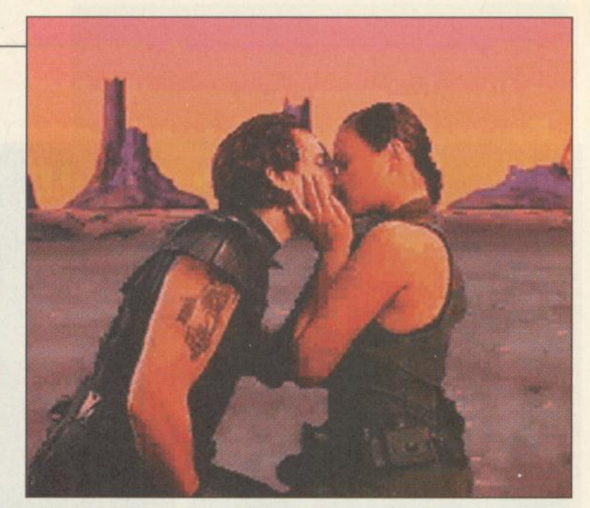
A Final Unity wird es nicht in einer deutsch synchronisierten Version geben. Dazu waren die Kosten wohl zu hoch. Deutsche Untertitel und ein ebenfalls deutsches Handbuch lassen Euch aber wenigstens in den Genuß der amerikanischen Originalstimmen kommen.

Und die sind so professionell, daß Ihr die deutsche Bearbeitung gar nicht vermissen werdet. *ps*



Begegnung mit der weiblichen Art

The Daedalus Encounter



Im letzten Jahr des großen interstellaren Krieges, 2135, trifft Euer Raumschiff bei einer Routinekontrolle im Sektor Phalanx Prime überraschend auf eine Gruppe von feindlichen Vakkar-Fightern. Ihr seid Casey OUBannon, der Bordschütze der Talon, neben Euch befinden sich noch der Pilot Lt. Ariel Matheson (Tia Carrere) und der Co-Pilot Zack Smith (Christian Bocher) an Bord. Gerade als es Euch gelingt, zwei der Vakkar-Fighter auszuschalten, muß sich Eure Crew aufgrund eines schweren Treffers im Navigationssystem per Schleuderkapsel absetzen. Ihr seht noch einige massive Trümmer auf Euch zu schießen, doch von da an ist Eure Erinnerung wie ausgelöscht. Als Ihr wieder zu Euch kommt, stellt Ihr mit Erschrecken fest, daß die Medtechs nur Euer Gehirn retten konnten, das fortan in einem robotischen Life-Support-System seine Dienste verrichten muß. Die gute Nachricht ist, daß der interstellare Krieg mittlerweile zu Euren Gunsten beendet wurde. Ari und Zack widmen sich ihrer neuen Aufgabe – dem Untersuchen und Bergen im Krieg beschädigter Frachter, Transporter und Jäger- und akzeptieren Euch weiterhin als vollwertiges Mitglied ihres Teams.



Renderfix: Solchen netten Kerlchen begegnet man überall im Spiel







Während dieser "Aufräumaktionen" verfängt sich Euer Raumschiff in der futuristischen Struktur eines überdimensionalen Alienfrachters. Dieses "kursiert" schnurstracks auf die Sonne eines Planetensystemes zu, mit der nun auch zwangsweise Ihr Bekanntschaft machen werdet, sollte es Euch nicht gelingen, Euer Raumschiff dem unheil verheißenden Alien-Rumpf zu entreißen. Ari und Zack fackeln nicht lange und schicken Eure bloßgelegten Windungen integriert in eine Sonde auf Erkundungsfahrt ins Alien-Schiff. Das Interface der Sonde, das gleichzeitig als Spieloberfläche dient, verfügt neben Steuerungsfunktionen für künstliche Augen, Ohren und Hände auch über ein Analysedevice, mit dem sich unbekannte Strukturen und Gegen-

Gut

Wer hier ein althergebrachtes, bodenständiges Adventure à la LucasArts erwartet, dürfte wohl bitter enttäuscht zu seinem Händler laufen, um seine Kohle zurückzuverlangen. Wer sich allerdings von Tia auf der Packung anmachen läßt, und das "Spiel" schon alleine wegen dieser puppenäugigen "West-meets East"-Melange sein eigen nennen möchte, befindet sich bereits auf dem richtigen Weg: "The Daedalus Encounter" ist mehr Interactive Movie als alles andere. Selten sah ich diese Genrebezeichnung treffender umgesetzt, was in diesem Fall nicht negativ gemeint ist. Anders als viele seiner Mitbewerber bringt dieser "Film" alles mit, was ein gutes Leinwandspektakel ausmacht: überzeugende Schauspieler (nicht nur optisch!), witzige, doch unaufgesetzte Dialoge, tolle Effekte, eine mitreißende Atmosphäre, wuchtige Sounds, ein bißerl Romantik, runde Formen für Männeraugen, kantige Sprüche für Frauenohren. Ein rundum stimmiges Produkt? Eigentlich schon, vorausgesetzt Ihr seid bereit, Eure Erwartungen komplett neu auszurichten. So richtig "gespielt" wird hier wenig, eigentlich noch weniger als in "The 7th Guest", doch das Ding deswegen zur Videosammlung dazuzustellen, wäre reine Blasphemie.

WINDOWS
CD-ROM

Hersteller: Mechadeus/Virgin
Genre: Adventure/Int. Movie
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Besonderheiten: Quick Time for Windows dabei
Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: VGA
Sound: Windows-kompatible Soundkarten
Festplatte: min. 5 MByte
Prozessor: 486er DX
RAM-Bedarf: 8 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 80 %
Sound: 86 %

71%

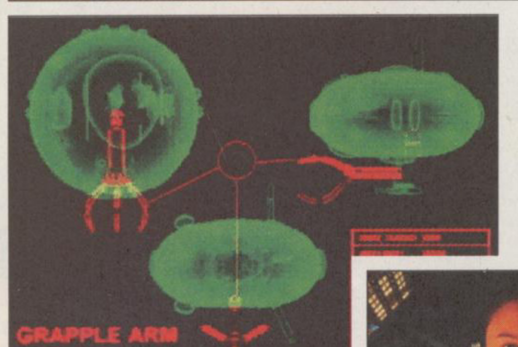
Rätselnüsse: Wer im Spiel vorankommen will, der muß Logikaufgaben bewältigen





stände genau auf Herkunft, Material und Verwendungszweck überprüfen lassen.

Während Eurer Erkundungsreise im Alien-Schiff begegnet Ihr unbekannten Kreaturen, müßt Türschloß-Puzzles lösen, Fallen überlisten und Logikrätsel unter Zeitdruck knacken. Dabei ist der Anteil an Situationen, die Ihr nur mit schneller Reaktion bewältigen könnt, im Vergleich zum Vorgänger *Critical Path* deutlich zurückgegangen. *Daedalus Encounter* setzt mehr auf Logikspielereien und Tüftelrätsel. Einige davon lassen sich rein mit dem Verbraten von Hirnschmalz bewältigen, andere verlangen ein aufmerksames Auge beim Betrachten der in einem viertelbildschirmgroßen Fenster ablaufenden Quick-Time-Movies. Verpaßt Ihr hier das eine oder andere Detail oder hört nicht auf die gutgemeinten Ratschläge von Ari und Zack, kann das fatale Folgen haben. Tut Ihr Euch beim Rätselknacken schwer, könnt Ihr eine Hilfefunktion aufrufen, die Euch zwar nicht des Pudels Kern verrät, Euch aber zumindest auf den richtigen Weg führt. Das Spielprinzip ist weniger am klassischen Adventure als am "Interactive Movie" festgemacht, was bedeutet, daß Ihr Euch über lange Spielabschnitte hinweg zurücklehnen könnt, um in spannungsgeschwängerter Ruhehaltung den kinoreifen Optik- und Sounderlebnissen zu frönen. In den Filmchen agieren Eure digitalisierten Actor-Helden vor gerenderten Hintergründen: Der Bluescreen macht's möglich. Hin und wieder fordert Euch Aris süßes Stimmchen auf, das weitere Geschehen im Moviefenster mitzubestimmen. Habt Ihr einen Pentium-Prozessor unter der Haube, könnt Ihr per Druck auf die Space-Taste sämtliche Movies im Full-Screen-Format ruckelfrei bewundern. *fh*



Ansehnlich: Raumfahrerin Tia vor ihrem Bluescreen ist eine echte Augenweide

Kalte Füße

Prisoner of Ice



Blick in die Zukunft: So sieht die Welt im nächsten Jahrtausend aus. Cthulhus Schergen sind zurückgekehrt.



Vorsicht! Glätte! Auf dem U-Boot wird ein Eislauf und später noch ein extrem böse Prisoner gemeistert

Endlich ist er wieder da, unser geliebter Cthulhu. Der Oberbösewicht H.P. Lovecrafts, der schon im inoffiziellen Papa *Shadow of the Comet* für böse Dinge sorgte, schlägt erneut zu und bringt uns Spieler in *Prisoner of Ice* zum schlottern.

Ihr schlüpft in die Rolle des jungen Ryan, eines amerikanischen Geheimdienstlers im Dienst der britischen Navy kurz vor dem zweiten Weltkrieg. Wie nicht anders erwartet, liegt es an Euch, die Menschheit vor Cthulhu und den "großen Alten" zu bewahren, die sich, mit Hilfe eines finsteren Zauberers und eines durchgeknallten Nazi-Generals, auf den Weg ins Diesseits gemacht haben. Des Rätsels Lösung liegt dabei in einigen Kisten aus der Arktis, die die sogenannten "Prisoners" enthalten. Diese ausgeflippten Monster unterstehen Cthulhu direkt und killen alles, was sich ihnen in den Weg stellt. Eure Aufgabe ist es nun, in den verschiedenen Spielabschnitten ausgebüchste "Prisoners" zu terminieren und dem bösen General Dietrich langsam aber sicher auf die Schliche zu kommen. Schickt Ihr anfangs in Eurem U-Boot ausgebrochene Aliens per Zauberformel ins Jenseits, müßt Ihr sie später in die Luft sprengen oder mit anderen magischen Mitteln bekämpfen. Im Laufe des Spiels entdeckt Ihr die Absichten des fiesen Nazis, reist sogar in die Zukunft und stellt zudem fest, daß auch Ihr ein kleiner "Terminator" aus der Zukunft seid, der im Säuglingsalter in die dreißiger Jahre geschickt wurde, um die Geschichte zu korrigieren. Dabei bietet die Geschichte natürlich

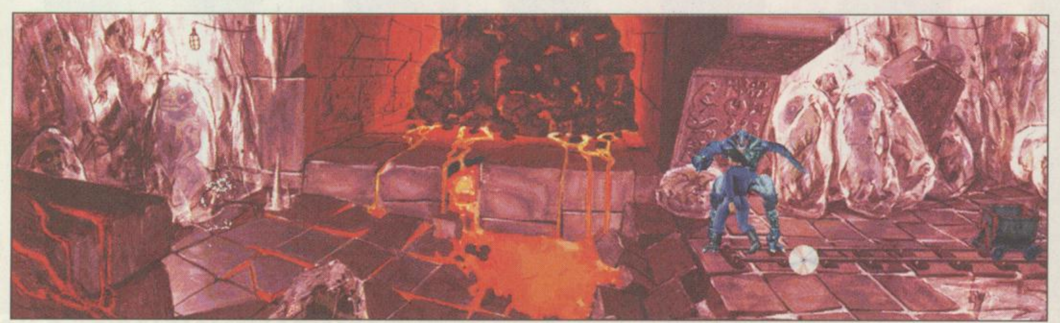


Gut

Um es vorwegzunehmen: Technisch ist "Prisoner of Ice" auf der Höhe der Zeit und besticht mit ausgefeilten Animationen der Charaktere, schönen SVGA-Hintergründen und einem teils genialen Soundtrack inklusive deutscher Sprachausgabe. Doch so gut die Präsentation auch gelungen ist, das eigentliche Spiel bietet kaum Neues und strotzt vor allem in Sachen Story voller Klischees. Professoren werden entführt und Töchter sind traurig, der gehaßte Vorgesetzte gehört zum bösen Geheimbund und die Oberfiesen sind wie immer Nazis. Wer sich daran nicht stört, dem präsentieren sich teils schöne, teils auch unlogische Rätsel in einem geradlinigen Adventure, in dem wir zum Glück immer wissen, was als nächstes zu erreichen ist. Netterweise entfallen umständliche Try-&-Error-Sessions, da sich in unserem Inventory normalerweise nie mehr als fünf Gegenstände befinden. Adventure-Freunde und solche, die es werden wollen, müssen zuschlagen – die LucasArts-Klasse wurde jedoch wieder verfehlt.



Zurück in der Zukunft: Hier bauen wir uns eine ultimative Waffe



Dieser Prisoner hat es auf uns abgesehen. Nur durch flinkes Verschwinden können wir das Unglück meiden.



Obermies: Der Ausbruch ist eines der knackigsten Rätsel



Aua: Im U-Boot wird ein Kollege von der Tür erschlagen



Ryan mal zwei: Zu einem früheren Zeitpunkt seid Ihr Zeuge dieser Aktion, die Ihr später, dank Zeitreise, selbst auslöst

sämtliche Genre-Klischees auf: Ihr trefft auf eine Schönheit, die Ihren Vater vermißt, der natürlich ein Cthulhu-versierter Professor ist. Ihr enttarnt verkapte Nazi-Spione, kämpft selbst in der Höhle des Löwen weiter und schafft es zu guter Letzt natürlich, genau zum Zeitpunkt der Beschwörung an Ort und Stelle zu sein, um dem Graus den Garaus zu machen.

Spieltechnisch ist *Prisoner of Ice* dabei ein Adventure, wie es im Buche steht: Ihr bewegt Euren wagemutigen Helden per Mausklick durch die teilweise scrollenden Räume (wahlweise auch in SVGA), nehmt hier einen Gegenstand mit, benutzt einen anderen dort und unterhaltet Euch mit allerlei Leuten, die auf Stichworte angesprochen werden. Einige Rätsel, vor allem Kämpfe gegen das Böse, müssen unter Zeitdruck gelöst werden. Klickt Ihr nicht im rechten Moment mit dem rechten Gegenstand auf die richtige Stelle, segnet Leutnant Ryan das Zeitliche und wird entweder erschossen, verzaubert oder von einem "Prisoner" verspeist. Netterweise speichert das Programm vor diesen Situationen automatisch einen Joker. Natürlich könnt Ihr dies jederzeit auch per Hand erledigen und Spielstände auf die Festplatte speichern. *kn*

MS-DOS
CD-ROM

Hersteller: Infogrames
Genre: Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel
Besonderheiten: deutsche Sprachausgabe
Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: VGA, SVGA
Sound: Soundblaster
Festplatte: 300 Byte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 8 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 79%
Sound: 82%
79%



Hübsch: Alle Charaktere wurden dreidimensional berechnet

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Volltrottel

Vollgas

Mit die Sains Fiktschen is dat imma so ne Sach" meint der gemeine Biker, "Sains Fiktschen is manchma spannend und durchgeknattert, aber nie so völlich goil wie Mopedfahn!" Da sind sich die Biker wohl weltweit einig. Der amerikanische Adventure-Spezialist LucasArts, bekannt geworden durch Peitschen, Hüte und bärtige Seeräuber, wollte unbedingt ein Science-fiction-Abenteuer auf die Beine stellen, das trotzdem so cool wie "Mopedfahn" sein sollte. Was liegt da näher, als mit einem schmakkigen "Easy Rider"-Klischee in die Zukunft zu heizen und die ganze Sache auf CD-ROM zu brennen. Nebenbei bemerkt, kann LucasArts eigentlich gar keine schlechten Adventures machen, denn wären sie schlecht, würde dies trotzdem keiner merken. So stützte man sich behend auf Vorschußlorbeeren und programmierte ein Abenteuer, das in Sachen Thematik einzigartig ist und für jeden anderen Hersteller ein zu großes Risiko mit sich brächte – etwas Fantasy, Spionage oder irgendetwas mit bösen Nazis ist da schon wesentlich sicherer. Doch kommen wir zum Punkt, denn LucasArts hat *Vollgas* oder *Full Throttle*, wie die Amis den Original-Titel übersetzt haben, fix und fertig.

Ihr schlüpft irgendwann im nächsten Jahrhundert in die Rolle eines bulligen, stinkigen, stets brunftenden und seltsamerweise (fast) nie saufenden Bikers, dem etwas angehängt wird, was er eigentlich gar nicht getan hat, und was den Zweirad-Harry natürlich auf dem letzten Auspuff pfeiffen läßt. Man hat nämlich seinem

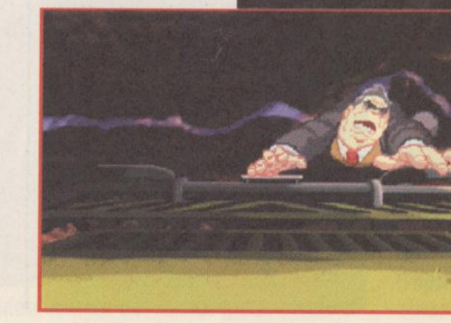
Death & Glory: Das Aktionsmenü glänzt in neuer Pracht. Fans tätowieren sich mit diesem Motiv!

Bikers höchste Lust ist der Straßenfight. Rechts besorgt Ben es einer Punkerin, die die geliebte Kettensäge (mit Benzin!) benutzt. Unten das Erscheinungsbild des Inventory.



Ein Biker lebt gefährlich: Links werden Ben und Mo von einem deftig großen Truck auf die Hörner genommen…

… wobei Ben den Kühler verziert und Mo in recht auswegloser Lage davonschliddern will



Noch ein wenig auswegloser: Ripburger hat den Boden unter den Füßen verloren und ist nicht mehr Herr der Dinge

Super

Was soll man dazu noch sagen? "Vollgas" ist das athmosphärisch dichteste Programm, das ich jemals gesehen habe und der derzeit deutlich coolste Chopper auf dem Asphalt. Allein die rassige Idee, ein Roadmovie umzusetzen, hat es in sich und in Sachen Ausführung hat sich LucasArts mal wieder selbst übertroffen. Die Grafik besitzt den LucasArts-eigenen Comic-Touch und wurde fast genial mit den gerenderten 3D-Animationen verschmolzen, der Sound gehört zum Besten, was ich seit langem gehört habe, und die englische Sprachausgabe, vor allem die Stimme Bens, ist so geil, daß man sich zehn Stangen Zigarren kaufen möchte, um in einigen Jahren genauso zu klingen. Spielerisch bietet "Vollgas" gewohnt gute LucasArts-Standardkost, wobei der Lachfaktor noch einmal tüchtig aufgebohrt wurde. Das Storyboard glänzt mit zahllosen "ausgepufften" Sprüngen, die Rätsel sind logisch, wenn auch nicht allzu zahlreich und die Actionsequenzen könnten als eigenständige Spiele dienen. Allerdings ist "Vollgas" für ein "echtes" Adventure etwas zu leicht, was den Biker jedoch selten stört, denn erstens haben diese nicht gerade den intelligentesten Ruf und zweitens soll "Vollgas" auch als interaktives Roadmovie und nicht als Hardcore-Adventure angesehen werden. Bleibt zu hoffen, daß Bens Stimme auch noch in Deutsch so toll klingt und "Vollgas" bei Eurem Händler noch nicht ausverkauft ist.







Wer heizen will, ist für Überraschungen mehr als dankbar: Obermacker Ben kickstartet gern und häufig. Dieses eine Mal war es offensichtlich das letzte Mal. Dank Ripburgers Schergen und deren mechanischer Begabung verliert Bens Corley – oder genauer die Vorderachse seines Bikes – den Halt. Was folgt, liest sich wie ein Autopsiebericht: Als sich das Vorderrad bei 130 mph aus seiner Aufhängung löste, verlor das Fahrzeug an Stabilität und verunglückte schwer. Über den Verbleib des Fahrers ist nichts bekannt. Es wurde lediglich eine Sonnenbrille gefunden.

Wow! Lucasarts enttäuscht die hohen Erwartungen an "Vollgas" nicht. Die perfekt eingefangene Biker-Atmosphäre würde auch Peter Fonda Spaß machen. Wobei sich das Spiel erfreulicherweise selbst nicht allzu ernst nimmt. Mein einziger Kritikpunkt an diesem "interaktiven Road-Movie" ist der zu einfach geratene Schwierigkeitsgrad: Selbst unerfahrene Adventure-Spieler zocken "Vollgas" an einem Wochenende locker durch. Beinharte Rätsel-Fanatiker sind bei diesem Benzinepos eindeutig unterfordert und kaufen sich das Spiel alleine der Präsentation wegen. Alle anderen greifen blind zu, da der rockige Biker-Soundtrack und die obercoolen Sprüchen à la "Harley Davidson and the Marlboro Man" locker für die mangelnde Rätseldichte entschädigen.

Super

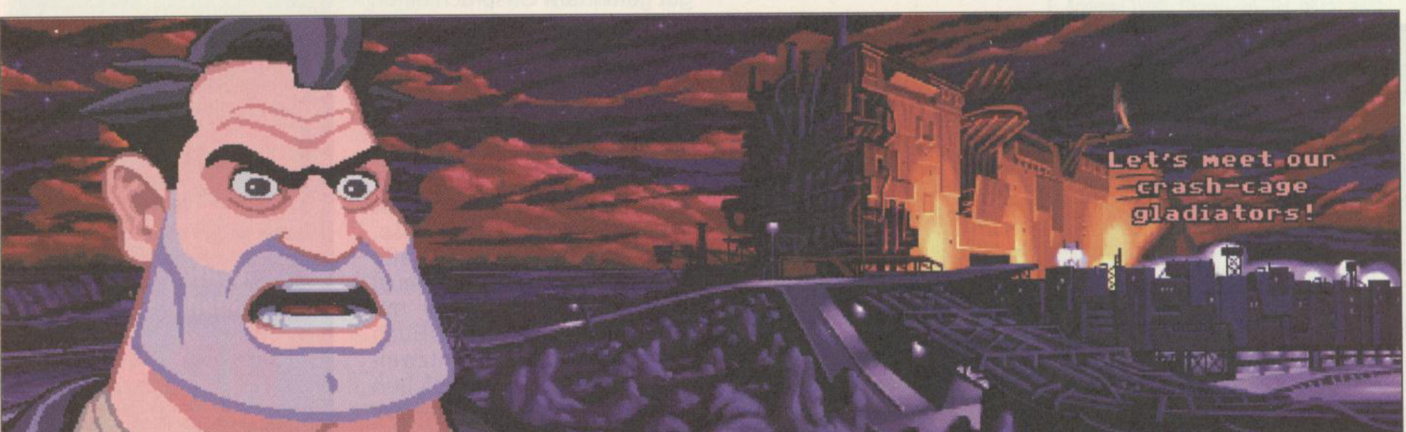


Grafisch beeindruckend: Oben eine Szene, in der 3D-Grafik mit gezeichneter verbunden wird. Links und unten zwei schöne Charakterköpfe.

Idol, Malcolm Corley, Besitzer von Corley Motors, der einzigen amerikanischen Motorradfabrik, die Rübe zertrümmert. – Außerdem wurde das Gerücht verbreitet, Ben, so nennt sich unser Held, habe dies getan, um die Macht über Corley Motors an sich zu reißen. Dies ist soweit nicht unverzeihlich, doch schraubten die bösen Buben auch Bens Radmutter, die an seinem Rad versteckt ist, los, was den bärtigen Muskelknacki um so mehr ärgert, als daß dadurch seine geliebte Maschine geschrottet wurde. Glücklichweise trifft er auf Maureen, eine bis jetzt noch geheime Verwandte des Verblichenen, die seine Maschine wieder zusammenflickt. So macht sich Ben auf, seine Widersacher zu grillen und schliddert dabei von einer Ölspur zur nächsten. So muß er anfangs eine neue Gabel, einen



Schweißbrenner und Benzin besorgen, um überhaupt wieder auf sein Motorrad steigen zu können. Danach hat sich Ben um eine zerstörte Brücke zu kümmern, die er wohl oder übel überwinden muß. Nach diversen Angriffen Ripburgers auf Euer Wohlbefinden, knackt Ben mit Mo's Hilfe einen geheimen Zugang zu Corley-Fabrik und entnimmt dem Safe genügend Beweismaterial. Zu guter Letzt kommt Ben gerade rechtzeitig zur Aktionärsversammlung von Corley Motors, in der sich Übeltäter Ripburger zum neuen Chef ernennen will,



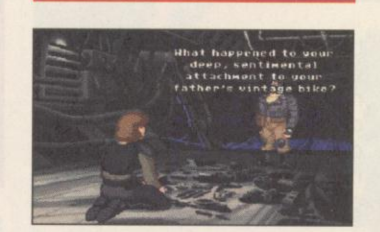


Spannend: Ben und Rip werden während eines Kampfes vom tragflächenlosen Vulture-Flieger verfolgt

um in Zukunft nur noch Mini-Vans zu produzieren. Nach diversen Auseinandersetzungen mit den unterschiedlichsten Biker-Gangs, sitzt er am Schluß in einem flügelllosen Transportfliegerrumpf, der rasant auf die erwähnte Brücke zusteuert und in den Abgrund stürzen will. Hier liefert sich Ben den finalen Ripburger-Fight und könnte überleben ...

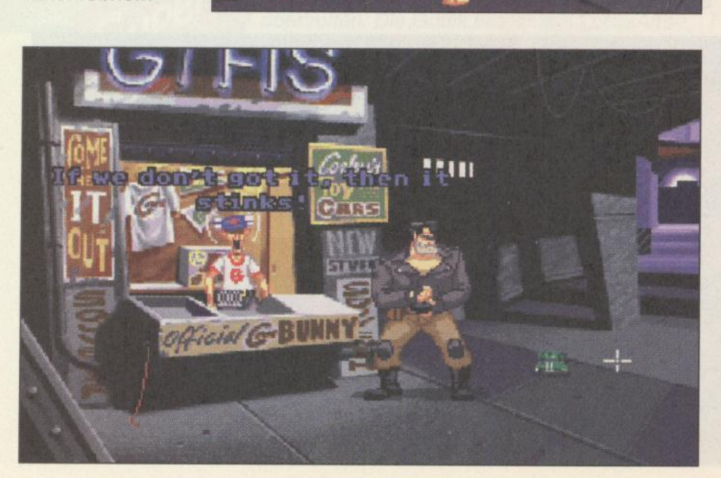
Gesteuert wird das interaktive Roadmovie natürlich nach herkömmlicher LucasArts-Manier: Ihr schickt Euren Helden mit der Maus über diverse Bildschirme und sammelt Gegenstände ein, redet mit anderen Charakteren oder löst Rätsel. Dabei hat sich das Bedienelement arg verändert. Statt, wie in alten Tagen, mit Verben zu hantieren, wird per Mausklick auf einen Gegenstand oder eine Person ein kleines Mausbutton erscheint und, wie könnte es anders sein, die Form eines Schädels besitzt. In diesem wählt Ihr das zu benutzende Item und klickt mit dem Gegensatnd, der nun als Biker-Menü hochgefahren. Hier könnt Ihr auf die Augen eines Schädels klicken, um Dinge zu untersuchen, dem Schädel die Zunge herausziehen, um Euch mit Leuten zu unterhalten oder eine Hand oder einen Fuß anwählen, um Dinge zu benutzen beziehungsweise zu treten. Aufgenommene Gegenstände erscheinen in einem Inventory, das via Klick auf den rechten Cursor angezeigt wird. Unterhaltungen mit Personen finden auf die übliche Lucas-Art statt, indem Ihr Eure Antwortsätze mal wieder aus einigen vorgegebenen anwählt. Dabei erfahrt Ihr natürlich mehr über Eure weiteren Aufgaben und erkämpft Euch mit so manch gut geführtem Gespräch einen tollen Gegenstand oder auch die Freiheit.

"Ey, Manni, Stretching is voll normaahl!" Ben macht links Gymnastik. Unten wird Fiesling Ripburger gewitzt enttarnt



In diesen Einzelteilen findet Ihr den Code zu Corleys Safe

Unten kommen Bens Triebe durch: Er geht fremd und spielt mit elektrischen Automobilen!



Endlich gibt es in *Vollgas* wieder die berühmten Actioneinlagen, wie wir sie aus *Indiana Jones*-Zeiten kennen. So bestreitet Ben mit seiner Corley Motorradduelle auf einer abgelegenen Wüstenstraße, wobei Ihr die jeweilige Waffe wählt (anfangs nur Eure Faust oder den Stiefel) und auf Knopfdruck den neben Euch herfahrenden Biker entzweihaut. Habt Ihr einen solchen umgelegt, nehmt Ihr netterweise dessen Waffe an Euch, wobei das Spektrum von einer Kette, über einen Morgenstern bis zur zünftigen Kettensäge reicht. Ziel ist es, sich die passende Waffe zu besorgen, um einen Cavefish, ein Mitglied einer fast blinden Gang, zu erlegen. Dessen Brille müßt Ihr stibitzen und damit den versteckten Eingang der Cavefish-Höhle finden.

Gegen Ende erwartet Euch eine ganz andere Art Action-Unterhaltung: Ihr sitzt in einem Crash-Car, steuert diesen à la *Super Cars* und habt Euch in der hauseigenen Corley-Arena zu bewähren. Hier müßt Ihr unbedingt Mo's Auto frontal rammen, um Bomben auszulösen, mit denen Euer Tod simuliert werden soll.

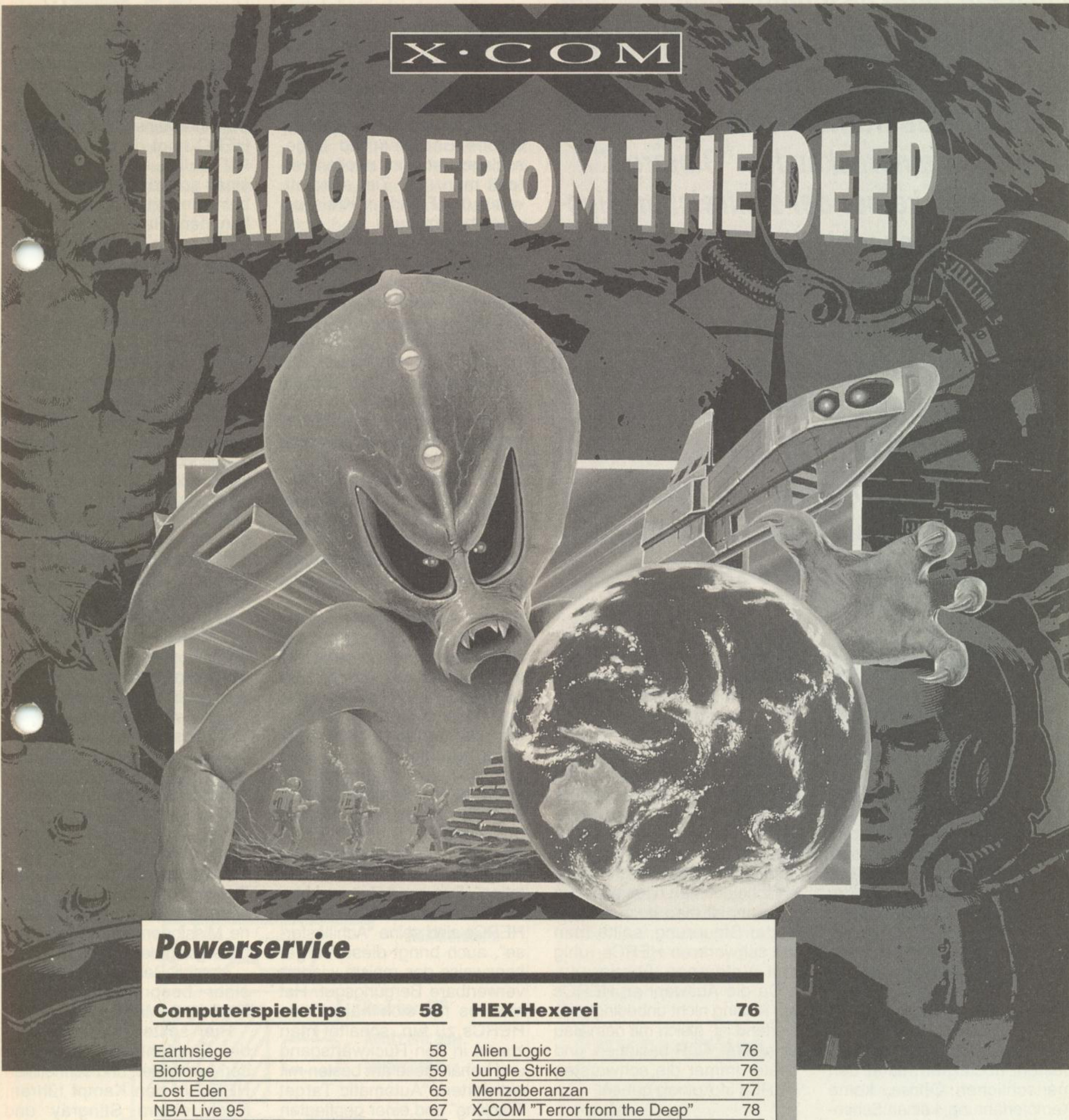
Ist dies geschehen, rennt Ihr als lebendige Fackel (natürlich in einem sicheren Asbestanzug) durch die Arena und habt Euch der Schergen Ripburgers zu erwehren, die Euch mit ihrem Crashcar zu plätten gedenken.

Natürlich lassen sich jede Menge Spielstände auf der harten Scheibe speichern, wobei allerdings während der Actionsequenzen nicht gesichert werden kann.

Eine vollkommen ins Deutsche übersetzte und synchronisierte Version von *Vollgas* wird demnächst erscheinen und soll qualitativ dem Original in nichts nachstehen. *kn*



POWER SERVICE



Powerservice

Heft 7/95

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München

Bio-Attacke

Das Phänomen ist dem eifrigen Tips-Redakteur hinlänglich bekannt. In schöner Regelmäßigkeit hat es Euch ein Spiel besonders angetan, und wir dürfen uns dann über säckeweise Komplettlösungen freuen. Im abgelaufenen Monat ereilte dieses Schicksal Origins beeindruckendes "Bioforge". Damit sich keiner der zahlreichen Tips-Einsender benachteiligt fühlt, sei hier noch einmal unser Auswahlverfahren erklärt. Bei Einsendungen mit gleichem Qualitätsstandard entscheidet der Poststempel. – Das heißt, wer zuerst kommt, der malt auch zuerst. Daß Ihr Euch alle Mühe macht, das wissen wir natürlich, aber leider kann immer nur einer der Glückliche sein.

Earthsiege

Stephan Waschke aus Berlin stampft mit seinen HERC's den Gegner platt. – Wir stampfen mit.

Dynamix sei gepriesen und mit ihm das Jahr 2 nach der Ankündigung von Mechwarrior II. HERCs, so groß und schwer wie vergleichbare MECHs, aber doch kein Vergleich zu einem Marodeur II mit Extremreichweiten-PPKs. Na ja, immer noch besser als nichts, schließlich dürfen wir die Cybrids gleich rudelweise über den Jordan schicken.

Aber wie macht man das am besten, noch grün hinter den menschlichen Ohren, keine Kampferfahrung, keinen Schimmer von der Steuerung eines HERCs und schon gar nicht von den zur Verfügung stehenden Waffen?

Station 1: Der Pilot

Es lohnt sich mehrere Charaktere zu erschaffen, denn nicht jeder bekommt Veteranen an seine Seite, 3 Veteranen zugeteilt zu bekommen ist durchaus möglich

Station 2: Der HERC

Oberstes Gebot: Man ist nie zu gut bewaffnet oder gepanzert. Ist man auf einer Solo-Tour, immer den größten Blecheimer aus der Garage holen; kämpft man nicht allein, entscheidet man nach eigenem Können, ist man noch nicht fit in der Steuerung, sollte man die schwereren HERCs ruhig den Veteranen überlassen.

Da die Auswahl an HERCs am Anfang nicht unbedingt umwerfend ist, gleich mit dem Bau eines RAPTOR beginnen, und später immer die schwersten HERCs in Auftrag geben.

Station 3:

Die Cybrids haben uns herausgefordert, also haben wir die Wahl der Waffen

– ATC: Die gute alte Autokanone ist die beste Waffe im ganzen bekannten Universum, zerstört Gebäude schnell und effektiv, und läßt sich auch von den Schilden der gegnerischen HERCs nur kurz aufhalten. Da besonders ATCs mit dem Kaliber 35 mm und 50 mm zum Ende des Spiels knapp werden, sollte man diese Kleinode besser für sich behalten.

– EMP: Bestückt man seinen HERC außer mit ATCs auch mit Energiewaffen, dann mit diesen (vorausgesetzt, man hat sie schon entwickelt), denn sie besitzen die größte Durchschlagskraft bei feindlichen HERCs. Wie alle Energiewaffen haben auch diese den Nachteil, lange Ladezeiten zu haben, besonders, wenn der eigene Energieschild angeschlagen ist, zum zweiten verfehlt man sein Ziel sehr oft, wenn der Feind im Kreis um einen herum läuft.

– Raketen-Lafetten: Sind im Nahkampf oft unbrauchbar, bestückt man am besten mit SARH-Raketen, es sind zwar die leichtesten der zur Verfügung stehenden, werden aber weder durch ein feindliches ECM zerstört, noch benötigen sie ein aktives Radar.

– ECM: Hat der Gegner eins dabei, nimmt man besser auch eins, aber Vorsicht, immer nur direkt während des Kampfes aktivieren.

Alle anderen Waffen kann man ruhig mal ausprobieren, sie sind aber nicht unbedingt erforderlich.

Station 4: Die Taktik

Mit der Geschwindigkeit nur nicht übertreiben, es sei denn, man ist auf der Flucht. Ein langsameres Vorgehen zahlt sich meist aus, da es HERCs gibt, die so lange in der Gegend herumstehen, bis man sich auf eine bestimmte Distanz genähert hat, solchen HERCs nähert man sich bis auf Schußweite seiner Energiewaffen und verhilft ihnen zu einer kostenlosen "Beinamputation". Das spart Zeit und Munition, denn die Beine eines HERCs sind seine "Achillesferse", auch bringt diese Vorgehensweise das meiste wiederverwertbare Bergungsgut. Hat man es mit sich nähernden HERCs zu tun, schaltet man zuerst in den Rückwärtsgang und behält diese am besten mit aktiviertem "Automatic Target Tracking" und einer gepflegten Rechts- oder Linkskurve im Visier. Da das ATT immer auf die Mitte des Torsos zielt, empfiehlt es sich, das ATT mit ständigen leichten Korrekturen mit den Cursortasten nach unten zu korrigieren, um möglichst die Beine zu treffen.

Anfliegende Landskimmer überläßt man besser seinen Kollegen oder holt sie mit aktiviertem ATT mit der Autokanone selbst vom Himmel, aber aufgepaßt, Landskimmer nähern sich in 95 Prozent aller Fälle von hinten.

HERC's vom Typ Arachnitron sind nur für ganz leichte HERC's gefährlich, also nur zu Anfang des Spiels (z.B. Feldzug 1, Mission 2). Da diesen Maschinen jegliche Intelligenz fehlt, reicht es, sich hinter eine Erhebung zurückzuziehen und zu warten, bis sie sich an den Felsen selbst in die Luft sprengen. Der unangenehmste feindliche HERC trägt die Bezeichnung PITTBULL, wobei es sich um einen schwerbewaffneten vierbeinigen Koloß handelt (Autokanonen, Raketen-Lafetten, 3 EMP, etc.), auf den man am besten das Feuer aller Mitstreiter konzentriert.

Station 5: Die Missionen

Bis auf wenige Ausnahmen haben die Missionen keine besondere Reihenfolge, und so wundert es nicht, daß sich eine Mission, sollte man das Ziel nicht erreichen, und man versucht, sich ein weiteres Mal an ihr, meist schon verändert hat, da verändert sich schon mal die Zahl und die Anordnung der "Waypoints", oder aus einer Gemeinschaftsaktion wird plötzlich eine Solo-Trip. Nur einige Schlüsselmissionen bleiben immer gleich, alle anderen Missionen, wie Patrouille, Kampfauftrag, Aufklärung, etc. wechseln munter vor sich hin, gelegentlich durch einen Angriff auf die eigene Basis gewürzt.

Grundsätzlich sind alle Missionen erfolgreich spielbar, und sollte man die eine oder andere Mission trotzdem "versieben" und den Feldzug weiterführen, so hat dieses zwar negative Auswirkungen (neue HERC's und Waffen werden erst eine Runde später entwickelt), jedoch ändern ein paar verlorene Missionen meist nichts am Untergang der Cybrids.

Abschließend noch etwas zu einer besonderen Mission: Feldzug 2, Mission 1.

Hier sollte man unbedingt der Empfehlung folgen und den leichtesten und schnellsten HERC in den Kampf führen. Nach einem Stingray und einem feindlich Geschützturm, mit denen man noch leicht fertig wird, trifft man nur noch auf sehr viele wesentlich schwerere HERC's, und da heißt es nun mal "die Beine in die Hand nehmen" und stiften gehen!



Bioforge

Andreas Müller aus Lauf a.d. Pegnitz hat sich durch Origins Action-Hammer geackert und beglückt uns mit seiner Komplettlösung. Wenn das keine 777 Credits wert ist!

Vorbemerkungen

Das Spiel beginnt in der Zelle einer Versuchsstation auf dem Mond Daedalus, welcher früher einmal die Heimat einer außerirdischen Rasse war. Der wahnsinnige Wissenschaftler Doktor Mastaba, Anhänger der Monditen, versucht auf dieser geheimen Station einen Killertrupp aus Cyborgs zu schaffen, indem er durch grausame Experimente Menschen mit Alien-Technologie (die er in der Ausgrabungsstätte neben der Station gefunden hat) verbinden will. Die kontrollierbaren Cyborgs sollen den Monditen als Attentäter dienen, um somit an die Macht zu gelangen.

Als unser Held Lex – der erste funktionstüchtige Cyborg Mastabas – in seiner Zelle aufwacht, stellt er fest, daß sein gesamtes Gedächtnis gelöscht wurde…

Allgemeine Tips

Immer genau vor das Objekt stellen, welches man benutzen oder aufheben will.

Alle Texte lesen und alle Gegenstände mitnehmen.

Save early, save often – vor und nach jeder wichtigen Aktion abspeichern.

Energie sparen – hat man keine mehr, kann man gleich noch mal neu laden.

Beim Klettern nicht rennen, sondern langsam an das Objekt herantreten.

Wird das Journal erweitert, ertönt ein schriller Laut.

Kämpfe

Man sollte immer eine gut einsehbare Kameraposition wählen und den Gegner dann auf sich zukommen lassen. Dann beginnt man den Kampf mit einem Fußtritt und setzt ihn mit weiteren Faust- und Fußschlägen fort. Dabei sollte darauf geachtet werden, daß man Lex genug Zeit gibt, sich neu auszurichten (er dreht sich nach ein paar Augenblicken automatisch zu seinem Kontrahenten um) und schlägt erneut zu, wenn der Feind sich gerade wieder aufrichten will.

Waffen und Gegenstände

– Strahler

Verbraucht keine Energie, überhitzt sich nicht / Wirkungsgrad: gering

– Tonfa-Gewehr

Verbraucht keine Energie, am gelben Balken wird der Hitzezustand der Waffe angezeigt, kann auch als Keule verwendet werden / Wirkungsgrad: hoch

ÜBERSICHTSKARTE DER VERSUCHSSTATION

E1 – Turmgeschütz
E2 – Wachraum/Zellen, Kühlkammern
E3 – Reaktor/OP, Kontrollraum, Werkstatt
E4 – Luftschleuse
E5 – verschüttet
E6 – verschüttet

Spielregeln

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere "Spielregeln" für die POWER-TIPS-Seiten:

Goldesel

Jeder von uns veröffentlichte Tip wird mit einer Geldprämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die beiden POWER-PRÄMIEN machen wir 777 DM locker. Zwischen diesen beiden Marken ist fast alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, dann entscheidet das Datum des Poststempels.

Wohin mit dem Geld?

Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Wer ganz sicher gehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir noch Fragen haben, dann bekommt Ihr einen Anruf von der *POWER PLAY*.

Abschreiben

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, diversen Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit – die "Fälschungen" landen sowieso im Papierkorb.

Faxomanie

Bitte keine Tips mit der Fax-Maschine schicken. Unsere Assistentin steht vor lauter Papierrollenwechseln kurz vor dem Nervenzusammenbruch. Außerdem sind die Tips & Tricks meist unleserlich und wandern direkt in den Abfalleimer.

Ja, bitte!

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Karten und Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten.

Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, die Konvertierungsprofis in der Redaktion werden das Ding schon schaukeln. Wer besonders viel verdienen möchte, der muß uns schon einen schnuckligen Players-Guide oder ein Clue-Book zusammenbasteln

Eure Meisterwerke schickt Ihr bitte an folgende Adresse:

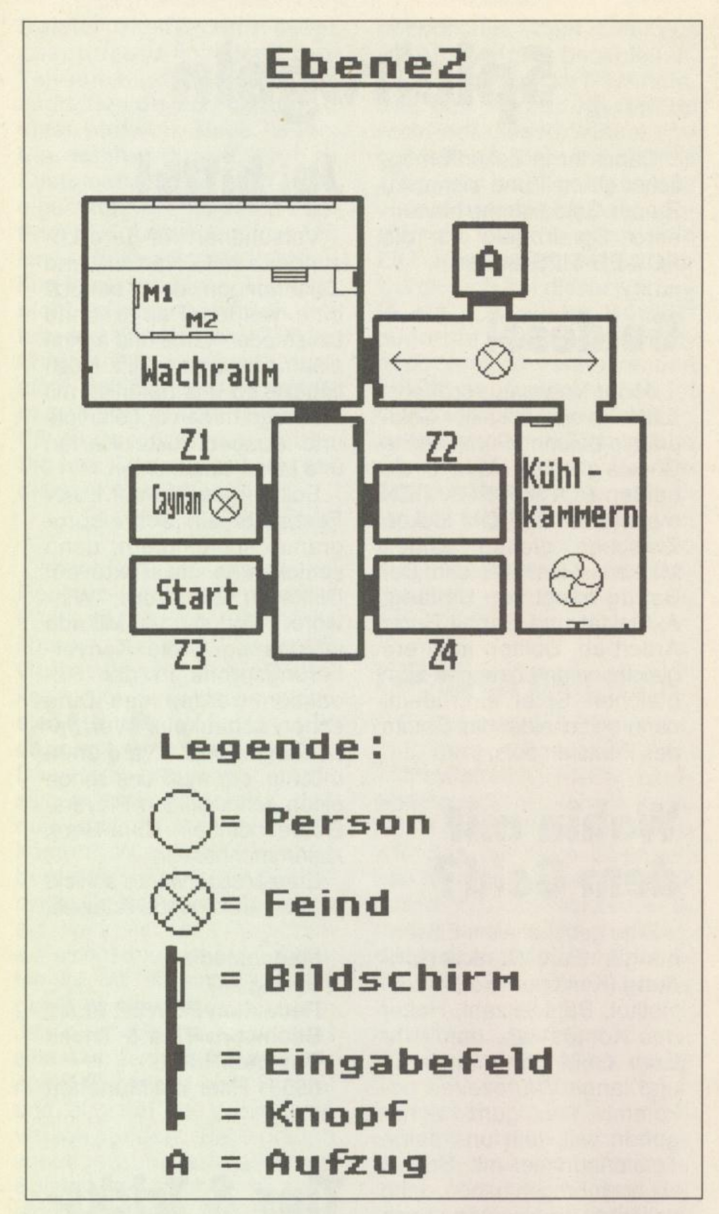
MagnaMedia
Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85531 Haar bei München

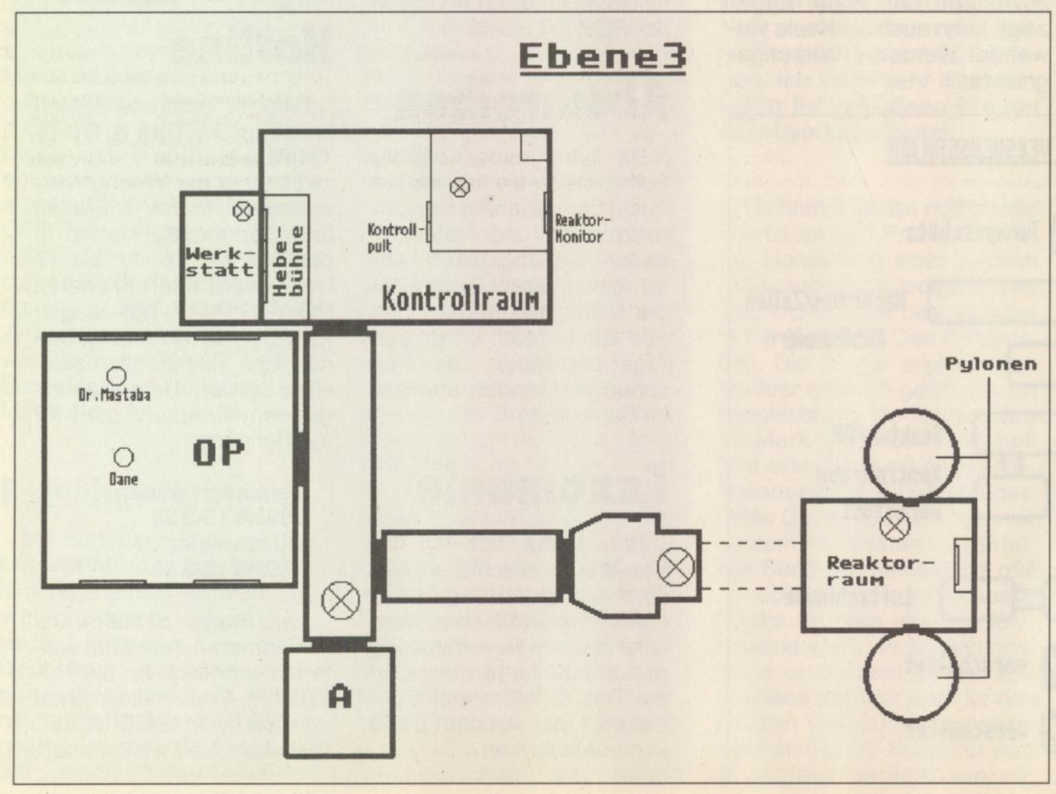
Tips & Tricks-Hotline

Hilfe für verlorene Seelen bietet unsere **Tips & Tricks Telefon-Hotline**, die wir zweimal in der Woche veranstalten. Immer Dienstag und Donnerstag stehen in der Zeit von 15 Uhr bis 17 Uhr unsere internationalen POWER PLAY-Tips-Magier für Euch bereit und geben nützliche Tips zu allen aktuellen Spielen. Unter den folgenden Nummern geht Ihr auf Sendung:

Computerspiele:
0 89/46 13-3 35
Videospiele:
0 89/46 13-3 36

Eure Fragen zu Hardware-Problemen richtet bitte weiterhin schriftlich an die *POWER PLAY*-Redaktion unter dem Stichwort "DOC DÜSE". Disketten sind willkommen.





– PFD-Prototype
Verbraucht Batterie-Energie, muß nach jedem Schuß neu aufgeladen werden, kann nur mit Gen's Batterie benutzt werden, kann als einzige Waffe mit aktiviertem Stasis-Feldgenerator abgefeuert werden / Wirkungsgrad: hoch.

– Außerirdischer Würfel
teleportiert über bestimmte Steinquader.

– Stasis-Felsgenerator
schützt vor Energiewaffen; ist luftdicht und macht somit das Überleben in der Außenwelt möglich

– Heilgerät
heilt leichte Verletzungen.

Das Erwachen

Zu Beginn muß der Roboter, der uns bewacht, durch ein paar gezielte Schläge in das Energiegitter gestoßen werden, welches den Weg aus der Zelle versperrt. Das Gitter beginnt daraufhin zeitweise auszusetzen, wodurch eine Flucht ermöglicht wird.

Jetzt schnappt man sich den abgetrennten, blauen Arm (man kann ihn auch als Waffe benutzen) und kämpft gegen Caynan, der in der Nachbarzelle eingesperrt ist.

Man sollte aber darauf achten, die Zelle erst beim zweiten Aussetzen des Energiegitters zu betreten. In der Zelle findet man eine Gabel, mit der man den Deckel neben der Tür aufbricht und das dahinter verborgene Rätsel löst. Bei diesem Rätsel geht es darum, mit Hilfe der blauen Felder eine Verbindung zwischen den blinkenden Kontakten zu erzeugen. Daraufhin läßt sich die Tür aufbrechen.

Im dahinter liegenden Wachraum legen wir den Arm ab und schauen uns die Überwachungsbildschirme an. Hier schalten wir die Energiegitter der Zellen 1, 3 und 4 ab. Jetzt können wir Zelle 4 betreten, in der Dane's Logbuch liegt. Beim Durchlesen notiert man sich Caynan's Sicherheitscode. Zurück im Wachraum gehen wir zum Monitor #1 und schalten den Roboter auf manuellen Betrieb um. Wir dirigieren ihn zu dem Arm und heben diesen mit Hilfe des Greifarms auf. Wen übrigens "Warnung: Reaktor wird kritisch" stört, kann es abschalten, indem er den rot-blinkenden Knopf drückt. Jetzt lenken wir den Roboter vor den Handflächenscanner und lassen ihn dort stehen. Nun werfen wir einen Blick auf Monitor #2 und geben Caynan's Sicherheitscode ein. Danach bewegen wir den Roboter vom Scanner weg und lassen den Arm fallen, den wir selbst aufheben und mit dem Scanner benutzen. Spätestens jetzt sollte man abspeichern, denn hinter der Tür wartet ein Wachroboter, der es auf uns abgesehen hat. Schnell legen wir den Arm hinter der Tür ab und verstecken uns in der Nische vor dem Aufzug. Sobald der Roboter an uns vorbeimarschiert ist, rennen wir in den Kühlraum. Hier drücken wir den roten Knopf und bedienen sodann das große blaue Rad. Am Monitor informieren wir uns über den Stand in Kammer #1. Nachdem sich das Monster befreit hat, rennen wir zum Rad, stellen die Kühlflüssigkeit ab und schließen die Iristür wieder. Wir schlagen das Monster vor der Iristür nieder und warten, bis es direkt auf der Iristür zusammenbricht. Diese können wir jetzt wieder öffnen und hören wie Kampfgeschrei von unten ertönt. Dies nutzen wir, um am Rad zu drehen und die kämpfenden Monster wieder einzufrieren. Haben wir die Kühlflüssigkeit erneut abgestellt, klettern wir selbst in die Tiefe. Wir gehen den Laufsteg entlang und gelangen durch das rechte, kleine Loch in Zelle 2. Hier wartet eine Wache auf uns, die es zu besiegen gilt. Wir nehmen den Strahler und klettern wieder zurück.

VERSANDANSCHRIFT :
S. GERATZ
PAPENWEG 15
46487 WESEL

02803 - 1359 o. 8530 o. 719
FAX: 02803 - 8161
Mo. - Fr. 9.30 bis 18.30 durchgehend

Neue Telefonnummer
ab 17.Juli 1995
0281 - 952980



Probleme mit Ihrem Spiel ?
Wir sind für Sie da !!!

DORTMUND-Softwarehouse

In unserem Ladenlokal DORTMUND-HÖRDE / Fußgängerzone
Hermannstraße 49 / Ecke Hörder Rathausstraße Tel.:0231 - 432763
verkaufen wir ab sofort bis auf Wiederruf zu

Versandpreisen !!

Gilt nur für Ladenlokal DORTMUND.

Ladenlokale Softwarehouse :
46483 Wesel / Dudelpassage/ 0281-25922
47533 Kleve / Gasthausstr. 12/ 02821 - 14483
47608 Geldern / Innenstadt-Glockengasse 13/ 02831 - 87904
61169 Friedberg/Computer Marsch / Kaiserstr.53 / 06031 - 72050

Ladenpreise weichen von Versandpreise ab

PC 3,5 "

Aces of the Deep	**DV**	**79,95**
Aces o.t. Deep Mission	**DV**	**39,95**
Across the Rhine	**DV**	**x84,95**
Aladdin	DV	59,95
Alien Olympics	DV	59,95
Alienbreed 3	DA	x54,95
Amored Fist	DV	79,95
Battle Bugs	DV	59,95
Battle Isle 2	DV	79,95
Battle Team	**DV**	**35,95**
Battledrome	DV	39,95
Biing	**DV**	**77,95**
Bundesl.Manager Hattrik	DV	74,95
Bundesl.Manager - Hattrick Supporter	**DV**	**44,95**
Cannon Fodder 2	DA	59,95
Colonization	DV	89,95
Combat Classics 3	**DV**	**69,95**
Cyclones	DA	x79,95
Dark Sun 2	DA	79,95
Das Amt	**DV**	**79,95**
Das schwarze Auge 2	DV	74,95
Der Panzergeneral	**DA**	**69,95**
Der Patrizier	**DV**	**47,95**
Der Reeder	DV	x74,95
Descent	**DA**	**74,95**
Die Siedler	**DV**	**59,95**
Discworld	**DV**	**69,95**
Dungeon Master 2	DV	x79,95
Earth Siege	DV	79,95
Earth Siege Mission	DV	49,95
Elite 3	**DV**	**77,95**
FIFA Soccer	DV	59,95
Flamingo Tours	**DV**	**59,95**
Flight Comander 2	DV	x67,95
Frontlines	DV	64,95
Hokum KA - 50	DA	74,95
Hugo	**DV**	**59,95**
Incred.Maschine 2	DV	x67,95
Inferno	**DV**	**x87,95**
Jungle Strike	**EV**	**67,95**
Klik & Play	**DV**	**79,95**
König der Löwen	DA	59,95
Lemminge 3	DA	59,95
Master of Magic	**DV**	**84,95**
Mechwarrior 2	DA	i.V.
Menzoberranzan	**DA**	**79,95**
Metal Marines	DV	59,95
NASCAR Racing	DA	74,95
Navy Strike		i.V.
Oldtimer	**DV**	**49,95**
Psycho Pinball	**DA**	**64,95**
Pyrotechnica	DA	49,95
Retribution	DA	69,95
Rüsselsheim	DV	64,95
Sens. World o. Soccer	DV	x59,95
Sim Tower	**DA**	**69,95**
Sim Tower	DV	x69,95
Simon the Sorcerer 2	DA	79,95
Star Trek 2	DV	79,95
Star Wars Bildschirm - schoner	DV	54,95
Stone Racers	**DV**	**64,95**
Streetfighter 2 Turbo	DV	67,95
Super Karts	DA	x87,95
System Shock	DV	74,95
Theme Park	DV	74,95
Tie Fighter	DV	89,95
Tie Fighter Data	**DV**	**29,95**
Transport Tycoon	DV	89,95
Transport Tycoon - World Editor	**DV**	**34,95**
Viritual Pool	DV	x79,95
Warcraft	DA	79,95
X-COM Terror.....	**DV**	**84,95**
X -Wing Compilation incl. Upgradekid u. B-Wing	**DV**	**69,95**



Vollgas

CD - ROM
Deutsche Anleitung
mit Updateoption

67,95

Volle deutsche Version
ca. Ende Juni VK 79,95

PC-CDRom

11th Hour	DA	x109,95
1942Pacif.AirWarGold	**DA**	**64,95**
Aces of the Deep	DV	77,95
Aces o. t. Deep Data3,5	**DV**	**39,95**
Across the Rhine	DV	x84,95
Aegis:Guard.o.t.Fleet	DV	87,95
After Dark	DA	58,95
Alien Logic-Skyrealm..	DA	79,95
Alien Olympics	DA	59,95
Alienbreed 3	DA	59,95
Alone in the Dark 1	**DV**	**39,95**
Alone in the Dark 1 + 2	**DV**	**59,95**
Alone in the Dark 3	**DV**	**84,95**

Amerika
DV 78,95

Amored Fist	DV	78,95
Anstoss+World Cup	DV	79,95
Atari Action Pack	**EV**	**49,95**
Battle Bugs	DV	44,95
Battle Isle 2	DV	74,95
Battle Isle 2 Data	DV	47,95

PC-CDRom

Der Reeder	DV	74,95
Die Höhlenwelt Saga	DV	76,95
Discworld	**DV**	**79,95**
Die verrückte Rally	**DV**	**73,95**
Dominus	EV	87,95
Dragon Lore	**DV**	**39,95**
Dune 2	DV	39,95
Dungeon Master 2	DV	x74,95
Earth Siege	DV	78,95
Earth Siege Data3,5"	DV	47,95
Elite 3	**DV**	**84,95**
FIFA Soccer	DV	65,95
Flamingo Tours	**DV**	**59,95**
Flashback	DV	54,95
Flight o.t.Amaz.Queen	DV	x74,95

Flight Unlimited
DV 84,95

Frontlines	DV	64,95
Guilty	DV	59,95
Heart of Darkness	DA	i.V.
History Line 14-18	DV	49,95



Sim Tower

CD - ROM
Deutsche Anleitung

69,95

Biing	**DV**	**67,95**
BM. Hattr.Supporter	DV	44,95
Bolo	**DV**	**49,95**
Bureau 13	DV	79,95
Burning Steel 3	**EV**	**79,95**

Bioforge
DV 84,95

Colonization	DV	89,95
Comanche incl. Data 1 + 2 und 10 Bonusmissionen	**DV**	**67,95**
Comand & Conquer	DA	x87,95
Creature Shock	DV	89,95
Cyberia dtsch.Sprache	**DV**	**79,95**

Deutsche Sprachausgabe

Dark Forces
DV 88,95

Dark Sun 2	DA	79,95
Das Amt	DV	84,95
Das schwarze Auge 2	DV	67,95
Descent	DA	74,95
Der Panzergeneral	**DA**	**69,95**
Der Patrizier	DV	39,95

Inca 1 und 2	**DV**	**69,95**
Incred. Maschine 2	DV	x78,95
Iron Assault	DV	79,95

Jagged-Allinace
DA 74,95

Jungle Strike	EV	73,95
Kings Quest 7	DV	78,95
Klick & Play	DV	78,95
Kyrandia 2	**DV**	**34,95**
Kyrandia 3	**DV**	**79,95**
Larry Collec. 1 - 6	DA	74,95
Last Dynasty	DV	i.V.
Links 386 Pro+2Kurse	**DA**	**69,95**
Lode Runner	DV	74,95
Little Big Adventure	**DV**	**87,95**

Deutsche Sprachausgabe

Lost Eden
DV 77,95

Master of Magic	**DV**	**84,95**
Magic of Endoria	DV	x54,95
Magic Carpet Data	**DV**	**38,95**
Magic Carpet	DV	87,95



Comand & Conquer

CD - ROM
Deutsche Version
Erscheinungstermin-
ca. Ende Juni
Vorbestellung empfohlen

87,95

PC-CDRom

Marco Polo	DA	x74,95
Menzoberranzan	DA	79,95
Mephisto - Schachprogramm	DV	74,95
NASCAR Racing	DA	79,95

NBA Life 95
DA 87,95

Navy Strike	DV	88,95
NHL Hockey 95	DA	74,95
Noctropolis	DV	87,95
Novastorm	**DV**	**79,95**
Oldtimer	DV	49,95
PGA Golf 486	DA	87,95
Phantasmagoria	DV	x94,95
Pinball Dreams Deluxe	DA	67,95

PC-CDRom

X - COM
deutsche Version **84,95**

Zephyr	DV	74,95
Zorro	DA	64,95

Soundblaster 16 Stereo Value - Edition / IDE	**179,95**
Soundblaster 16 Multi CD - mit MPU 401/ IDE	**249,95**
Soundblaster 16 Multi CD mit MPU 401 und ASP	**289,95**

Der Reeder

deutsche Version
CD - ROM

74,95

Pinball Fantasies Deluxe - 8 Tische davon 4 NEU	DA	67,95
Prototype	**DV**	**79,95**
Psycho Pinball	**DA**	**69,95**
Rebel Assault	DA	69,95
Renegade	**DA**	**77,95**
Retribution	DA	69,95
Rise of the Triad	**DA**	**48,95**
Sam & Max	DV	89,95
Sens.World o. Soccer	DV	x64,95
Sim City 2000	DV	79,95
Sim Tower	**DA**	**69,95**
Sim Town	**DV**	**x69,95**
Simon the Sorcerer	DV	79,95
Simon the Sorcerer 2	DV	x79,95
Star Trek 1	DV	59,95
Star Trek - Interactive - Tecnical Manuel	**EV**	**69,95**
Star Trek Next Gener.	DV	x94,95
Stonekeep	DA	x87,95
Superkarts	**DA**	**87,95**
Super Streetfighter 2	**DV**	**67,95**
System Shock	DV	79,95
Tank Comander	**DV**	**83,95**

Temptation Sammlung :		**89,95**
o 7th Guest	**DA**	
o Hand of Fate	**DV**	
o Indy Car + Data	**DA**	
o Lands o. Lore	**DV**	

Theme Park	DV	69,95
Transport Tycoon	DV	79,95
Tuneland	**DV**	**67,95**
UFO(DV) und Master of Orion(DA)		**64,95**
Under a Killing Moon	DV	99,95
US Navy Fighter	**DV**	**87,95**
USS Triconderoga	DA	x78,95
Virtual Pool	**DV**	**x79,95**
Vollgas mit Updateopt.	**DA**	**67,95**
Vollgas	**DV**	**x79,95**
Warcraft	DA	74,95
Wacky Wheels	DA	54,95
Wings of Glory	DV	69,95

Deutsche Sprachausgabe

Wing - Comander 3
DV 94,95

Woodruff and the - Snibble of Atzimut	**DV**	**74,95**
X-Wing incl.Missionsdisketten und 10 Bonusmissionen	**DA**	**59,95**

Gravis Analog Pro	**57,95**
Gravis Game Pad	**37,95**
Gravis EliminatorCard	**38,95**
Gravis Phönix	**189,95**

Angebote

solange Vorrat reicht !!

CD 7th Guest	**DA 24,95**
CD Burntime	**DV 29,95**
CD Der Patrizier	**DV 39,95**
CD Dog Fight	**DA 34,95**
CD Dragon Lore	**DV 39,95**
CD F117A-Nighthawk	**DA 34,95**
CD F15 Strike Eagle 3	**DA 34,95**
CD Formula One GP	**DA 34,95**
CD Gunship 2000	**DA 34,95**
CD Hand of Fate/Kyrandia2	**DV 34,95**
CD History Line	**DV 49,95**
CD Lands of Lore	**DV 34,95**
CD Oldtimer	**DV 49,95**
CD Pirates Gold	**DA 34,95**
CD Privateer + aller Data´s	**DA 34,95**
CD Shadow Caster	**DA 34,95**
CD SSN 21 Seawolf	**DV 34,95**
CD Strike Comand.+Datas	**DA 34,95**
CD Syndicate +Data	**DV 34,95**
CD Wing Comand.+Datas	**DA 34,95**
PC F15 Strike Eagle 3	**DA 34,95**
PC Gunship 2000	**DA 34,95**
PC Pirates Gold	**DV 34,95**

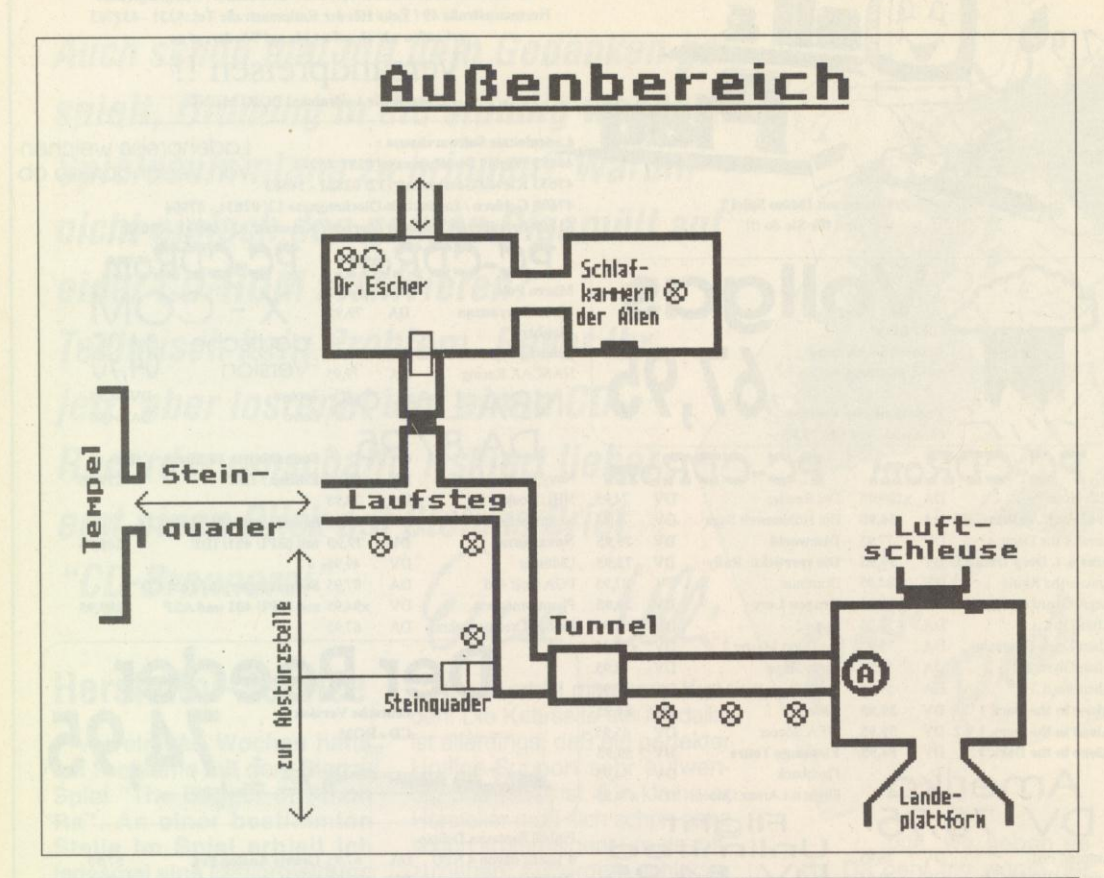
Lösungshefte

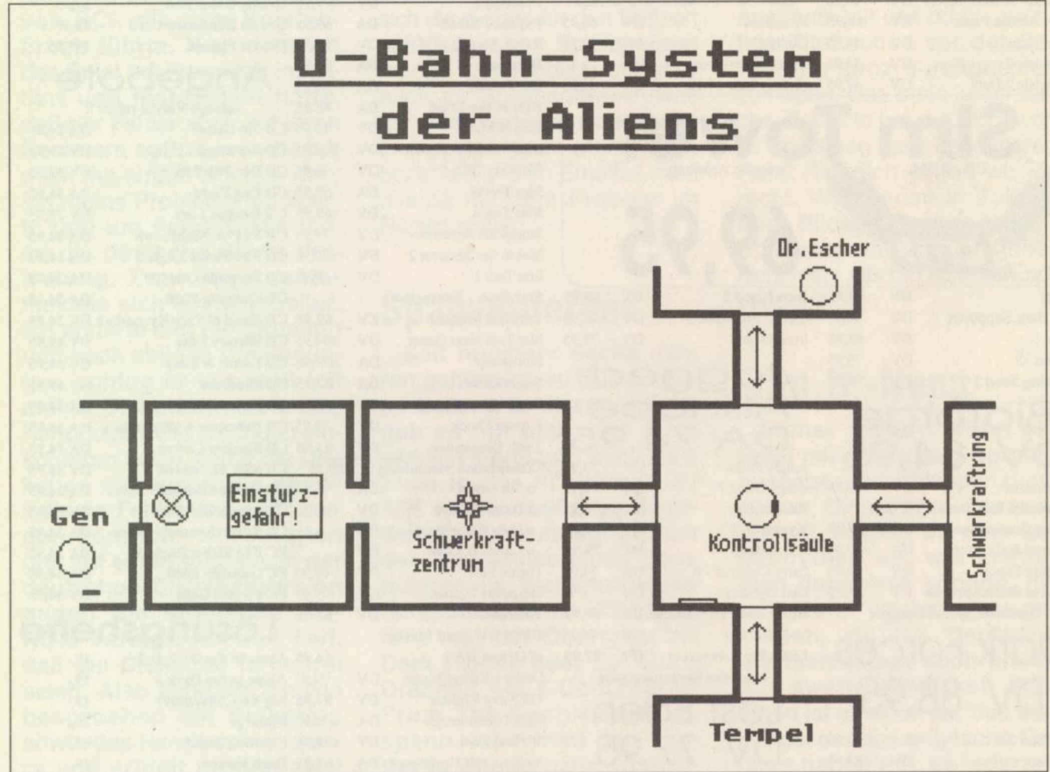
Alone in the Dark 1+2	**19,-**
Alone in the Dark 3	**19,-**
Big Red Adventure	**19,-**
Bioforge	**19,-**
Creature Shock	**19,-**
Dark Forces	**19,-**
Death Gate	**19,-**
Die Höhlenwelt Saga	**19,-**
Discworld	**19,-**
Ecstatica	**19,-**
Indiana Jones 4	**19,-**
Kings Quest 7	**19,-**
Kyrandia 3	**19,-**
Lands of Lore	**19,-**
Menzoberranzan	**19,-**
Might & Magic 4	**19,-**
Might & Magic 5	**19,-**
Monkey Island 2	**19,-**
Ravenlooft	**19,-**
Sam & Max	**19,-**
Ultima 8	**19,-**
Ultima Underworld 1	**19,-**
Ultima Underworld 2	**19,-**

Weitere auf Anfrage/Vorbereitung

Ab 250 DM Portofrei / Vorkasse 6,90DM (Euroscheck o. BANKEINZUG)
Bei Nachnahme 9,90 DM zuzügl. Nachnahmegebühr
DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = voll englisch
X = Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt / i.V. = in Vorbereitung

Preisliste kostenlos und unverbindlich
Für Druckfehler keine Haftung
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir 15 ,- DM pauschal





Nachdem wir uns in den Aufzug geschlichen haben (Schalttafel vor der Nische bedienen, um die Tür zu öffnen) können wir von dort aus mit Hilfe der reflektierenden Wände den Roboter ausschalten.

Das Problem Reaktor

In der ersten Ebene warten schon mehrere Wachroboter vor dem Ausgang, von denen die ersten zwei vom Auszug aus mit derselben Methode wie auch schon beim letzten Roboter erledigt werden können. Danach bewegt man sich so weit zum Ausgang, bis die Kameraperspektive wechselt und auch die restlichen Roboter gesehen und zerstört werden können. Die Wache aktiviert nach ein paar Schlägen von uns das Hauptgeschütz, mit dem wir das erste Schiff abschießen.

Vorsicht! Es taucht ein zweites Schiff von unten auf, das schnellstens erledigt werden muß. Die feige Wache können wir am Leben lassen. Nun begeben wir uns zur Ebene 3. Auch hier wartet wieder ein Roboter, aber diesmal öffnet sich die gegenüberliegende Aufzugstür und der etwas größere Roboter ist fast sofort schußbereit! Wenn auch er erledigt ist, begeben wir uns in den OP, wo eine interessante Unterhaltung mit Dr. Mastaba auf uns wartet. Nachdem unser Held wieder aufgestanden ist, heben wir das Heilgerät auf und erlösen Dane von seinen Qualen. Danach gehen wir in den Kontrollraum und schlagen die Wache nieder. Jetzt stellen wir uns unter die Maschine im hinteren Eck, die uns in einen Schutzanzug kleidet. Verlassen wir nun den Kontrollraum, steht vor der Tür eine Wache, die uns dank Schutzanzug für ihren Kameraden hält und ebenfalls ausgeschaltet wird. Jetzt haben wir wieder einen Strahler und fahren mit der Hebebühne (wir benutzen die Bildschirme, die sich bei der Hebebühne befinden) zur Werkstatt. Dort erschießen wir den nächsten Wächter, der ein Funkgerät bei sich hat, das wir mitnehmen.

Dann tauschen wir die Batterie aus dem Icarus (leuchtet blau) mit unserer alten aus, da diese wesentlich stärker ist. Es gibt hier auch ein außerirdisches Artefakt zu finden, das wir ebenfalls einstecken. Nun begeben wir uns nach oben zum Kontrollpult für den Gabelstapler. Diesen lenken wir zum Reaktorraum und stoßen den Wachroboter, der dort den Weg versperrt, in die Tiefe. Bevor wir nun selbst zum Reaktor gehen, notieren wir uns noch den Zugangscode am Reaktormonitor und speichern unbedingt ab!

Beim Reaktor wartet der Phyxx-Krieger auf uns, der aus Zelle 2 entflohen ist. Man feuert zwei Schüsse auf ihn ab, um ihn auf die Energiebrücke zu locken (läßt sich mit der Schalttafel aktivieren), rennt zurück zur Schalttafel und deaktiviert die Brücke. Sobald man die Reaktorplattform betritt, hat man nur 30 Sekunden Zeit, um die beiden Schalter an den Pylonen umzulegen und am Kontrollpult den Code einzugeben und den Knopf zu drücken.

Bei der Luftschleuse wartet mal wieder ein Wachroboter darauf, zerstört zu werden. Seine Trägheit macht ihn extrem verwundbar und somit zu einem leichten Gegner (einfach stehenbleiben, warten, bis der Roboter schießt, ausweichen, feuern). Jetzt widmen wir uns dem zweiten Logikpuzzle. Das Ziel dieses Rätsels ist es, daß alle Felder, bis auf das mittlere, aufleuchten. Das wird erreicht, indem man das mittlere Feld hell läßt und ein kreuzförmiges Muster aus leuchtenden Feldern bildet. Nun wird das mittlere Feld gedrückt und die Tür öffnet sich (für weitere Informationen siehe Abb. 1).

Das Monster im Säuresee

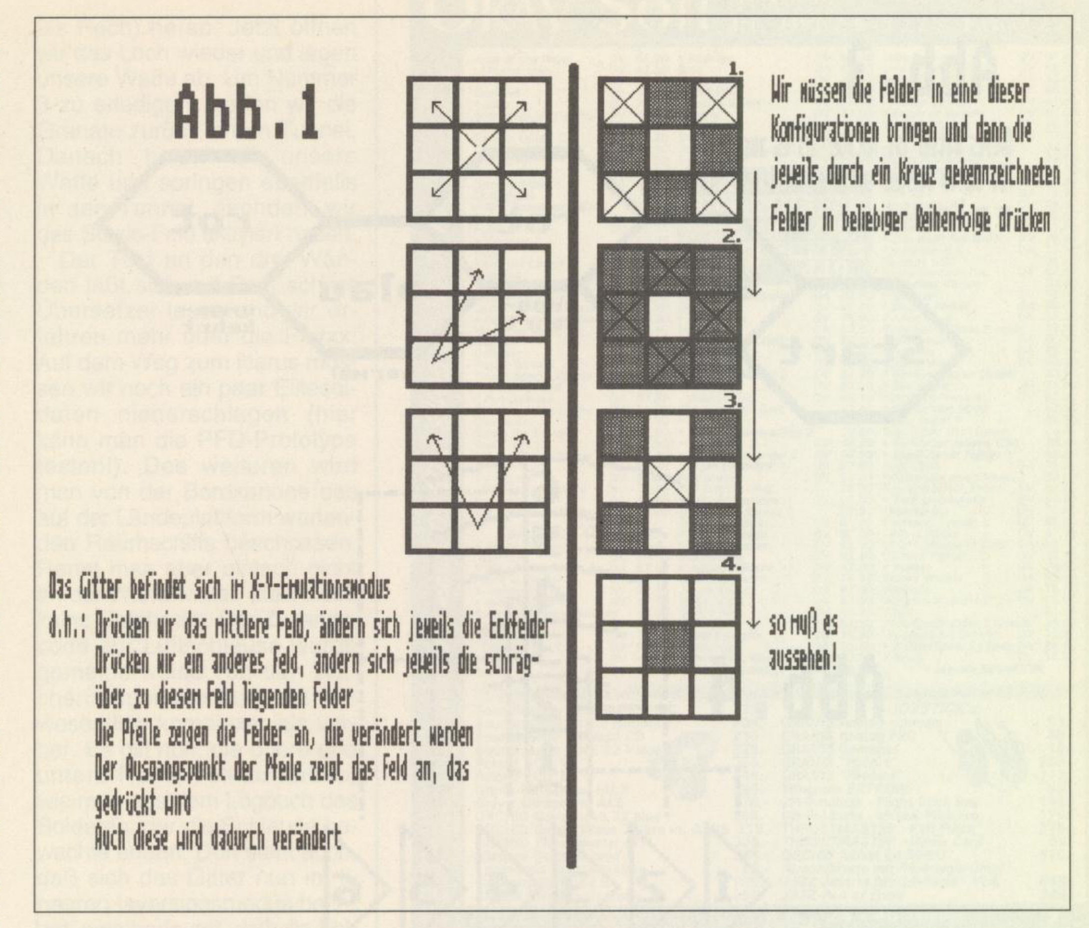
Nun befindet man sich außerhalb der Station. Dort sind zahlreiche Roboter, die man aber nicht angreift, sondern nur ihren Schüssen ausweicht. Die Landeplattform sollte man erst gar nicht betreten, da dort ebenfalls nur gefährliche Roboter lauern. Man rennt also den Steg entlang, bis man den Tunnel passiert hat und springt dann auf die schwarzen Steinquader, die nach dem Tunnel kommen, und geht soweit vor wie möglich. Wenn man nun das außerirdische Artefakt benutzt, wird man auf eine andere Plattform teleportiert. Folgen wir jetzt den Plattformen mit Hilfe des Artefakts, gelangt man zum abgestürzten Raumschiff, welches wir vorhin abgeschossen haben. Im Inneren findet man ein weiteres Heilgerät im linken Eck (hebt es Euch auf, Ihr braucht es später noch). Geht man nun zum vorderen linken Teil des Schiffes, öffnet sich nach kurzer Zeit eine Tür und Ihr müßt gegen den Kommandanten der Spezialeinheit, die als Verstärkung dienen sollte, kämpfen und ihn besiegen. Der Kommandant hat nicht nur ein äußerst nützliches Tonfa-Gewehr bei sich, er ist auch noch im Besitz eines Sicherheitscode-Senders, mit dem sich die Tür öffnen läßt.

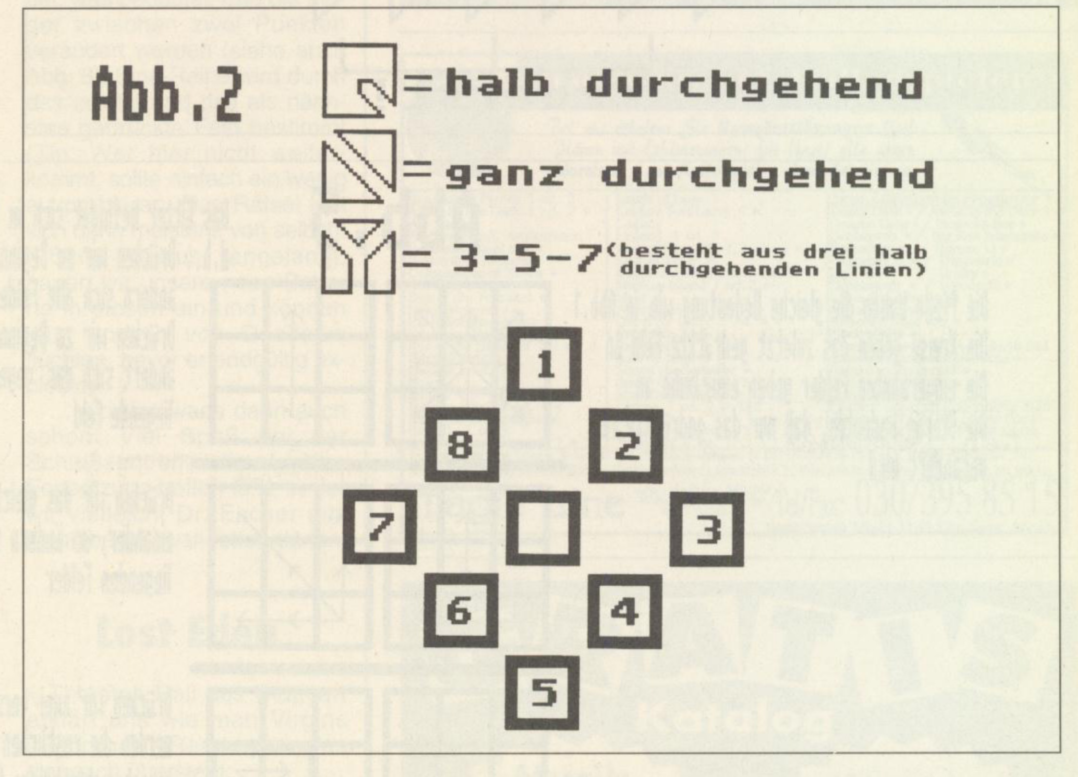
Dahinter finden wir die Feuerleitzentrale des Schiffes. Wir machen eine Rakete scharf und feuern. Das Monster aus dem Säuresee bewegt sich nun zum Einschlagsloch.

Ist es dort angekommen, hebt es seinen Kopf. Das ist für uns das Zeichen, um die nächste Rakete abzufeuern.

Doktor Escher

Vor dem Schiff liegt ein abgerissener Raketenbehälter. Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, bei dem wir wieder mal abspeichern sollten, denn wenn wir die Rakete öffnen, stellen wir fest, daß der Sprengkopf mit einem Zeitzünder versehen ist. Vorher sollte man allerdings schon mal das Artefakt in die Hand nehmen. So schnell wie möglich rennen wir an dem vorderen Teil des Schiffes vorbei zu den Plattformen und teleportieren uns hier zu dem Laufsteg, laufen diesen bis zu der verschlossenen Tür, hinter der Dr. Escher liegt entlang, legen den Sprengkopf dort ab und bringen uns in Sicherheit (bevor man die Bombe ablegt, steckt man das Artefakt ins Inventar; danach holen wir das Gewehr wieder).

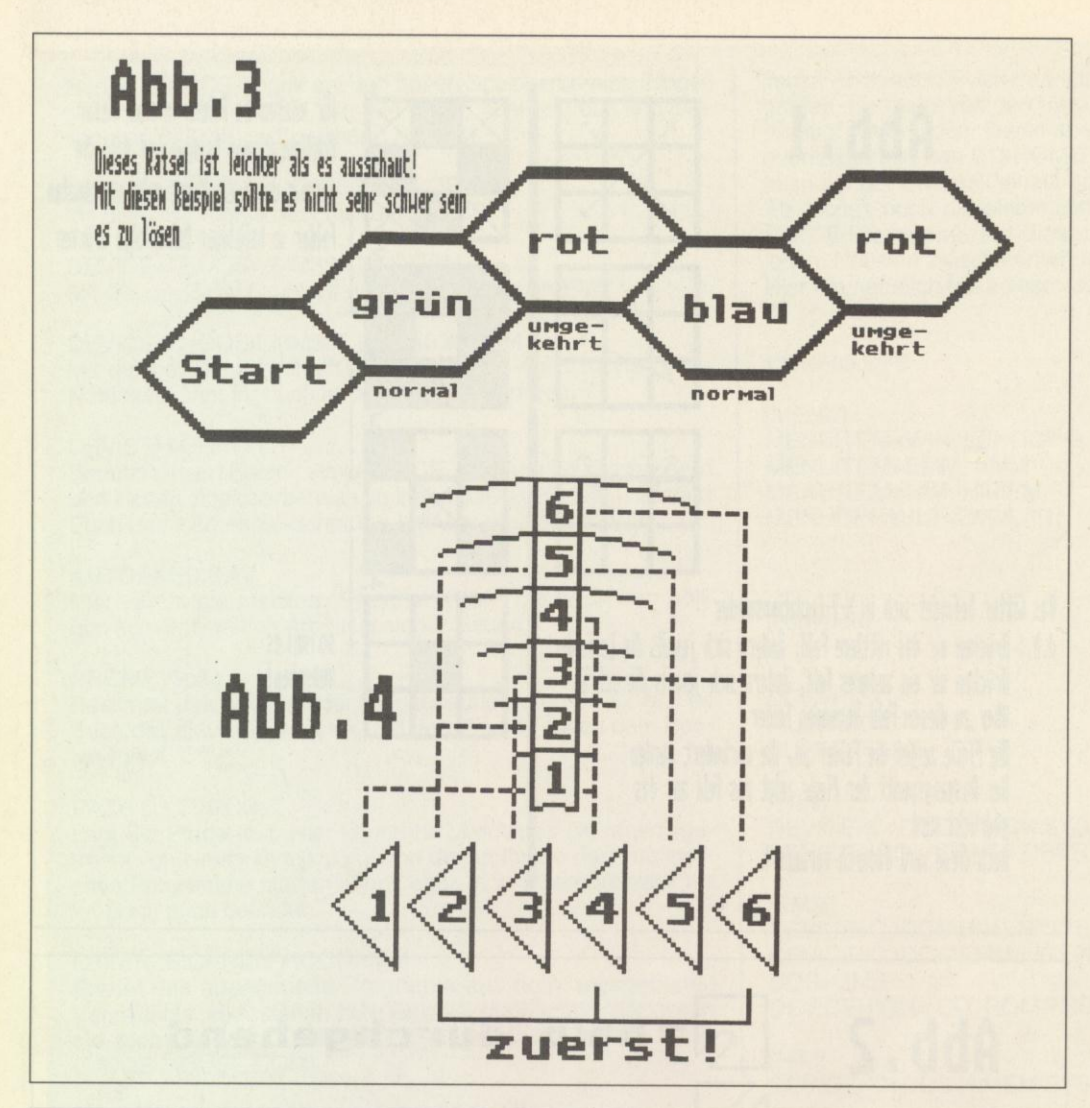




Nachdem man bei einer weiteren Schleuse den Schutzanzug ablegt, entdecken wir Dr. Escher und einen außerirdischen Roboter, der uns angreift. Ist das Alien besiegt, versorgen wir Dr. Escher mit unserem Heilgerät. Daraufhin gibt sie uns ihren Übersetzer, mit dem wir die außerirdische Schrift entziffern können.

Im Raum nebenan befinden sich die Schlafkammern der Aliens. Dort taucht auch unser alter Freund aus dem Reaktorraum, der Phyxx-Soldat, wieder auf. Nachdem dieser ein paar Schläge abbekommen hat, flieht er durch den Tunnel. In dem Raum befindet sich außerdem ein Sarkophag, der einen Riß hat. Wir brechen die Schlafkammer kurzerhand auf und stehen nun dem dritten Logikrätsel gegenüber.

Das obere Quartal stellt den Zustand dar, der im unteren Quartal kopiert werden muß. Das kann man dadurch erreichen, indem man mittels den unteren Knöpfen die Farbpaletten der seitlichen Quartale mischt. Hat man das Rätsel ge-



löst, verschwindet der Schutzschirm, und wir können ein weiteres Artefakt unser eigen nennen.

Gen's Auftrag

Dieses Artefakt aktiviert den Tunnel, welcher Teil einer Alien U-Bahn ist. Am anderen Ende dieses Tunnels befindet sich in der Mitte des Raums eine (in den Boden gesenkte) Kontrollsäule, die das nächste Puzzle beinhaltet. Die Symbole über den Tunneln stellen die Kombinationen dar, die man über die Alien-Tastatur eingeben muß, um die Tunnel zu aktivieren. Nachdem man ein Symbol zusammengesetzt hat, erscheint es im mittleren Feld, das man dann drücken muß. Will man die unteren Tunnel aktivieren, muß man also folgende Kombinationen eingeben (siehe Abb. 2):

3-5-7
2-5-7
2-7.

Springt man nun in den linken Tunnel, gelangt man in einen Raum mit einem blinkenden Stern, der das Zentrum der Schwerkraft darstellt. Wir lassen uns zum gegenüberliegenden Ausgang treiben und drehen uns dabei um 180 Grad. Kurz bevor wir den Ausgang erreicht haben, feuern wir unsere Waffe ab.

Abb.5

Die Pfeile haben die gleiche Bedeutung wie in Abb.1
Die Kreise geben das zuletzt gedrückte Feld an
Die eingerahmten Felder geben eine Reihe an
Die Sterne bedeuten, daß nur das gedrückte Feld verändert wird

Das Gitter befindet sich im linearen Inversionsmodus d.h.: Drücken wir zu Beginn das mittlere Feld, so ändern sich alle Felder
Drücken wir zu Beginn ein anderes Feld, so ändert sich das gegenüber zu diesem liegende Feld

Drücken wir das gleiche Feld zweimal hintereinander, so ändern sich die linear zu diesem liegenden Felder

Drücken wir zwei verschiedene Felder, so werden die restlichen Felder in der Reihe zwischen den beiden Feldern verändert

so muß es aussehen!

Der Rückstoß befördert uns in einen Raum, dessen Boden in der Mitte einsturzgefährdet ist. Deshalb sollte man lieber außenrum gehen.

Außerdem begegnen wir (schon wieder) dem Phyxx-Soldaten, dessen Schicksal wir nun endgültig besiegeln.

Er hat einen Energiestasis-Feldgenerator bei sich, der ihn gegen jeglichen Beschuß schützt! Diesen benutzen wir nun selbst und können jetzt durch das blaue Energiefeld gehen.

Dort wartet auch schon das nächste Puzzle auf uns. Hier müssen die grauen Felder farbig gefüllt werden. Dazu dient das Eingabefeld rechts-unten. Die verschiedenen Farben stellen die Richtung des Feldes dar, das als nächstes gefüllt werden soll. Das blinkende Feld ist die Startposition. Nach jeder Eingabe wechselt die Richtung des Eingabefeldes um 180 Grad, so daß statt der nun eigentlich einzugebenden Farbe die gegenüberliegende anzuklicken ist (siehe auch Abb. 3).

Ist auch diese Aufgabe gelöst, erscheint Gen, der Meisterlerner und erteilt uns einen Auftrag. Obwohl wir nun eine bessere Batterie besitzen, sollten wir unsere PFD Prototype-Waffe noch nicht laden (erst nach dem Raum mit dem Schwerkraftzentrum). Wir gehen jetzt wieder zurück zur Kontrollsäule, springen diesmal aber in den rechten Tunnel, dem nächsten Logikrätsel entgegen. Es handelt sich um den Schwerkraftring, der geöffnet werden soll. Die durch hellblaue Striche gekennzeichneten Zeichen müssen durch Betreten der blauen Dreiecke in eine Reihe gebracht werden. Dabei bewegen das zweite, vierte und sechste Dreieck gleichzeitig zwei Ringe, was bedeutet, daß diese zuerst eingestellt werden müssen (siehe Abb. 4).

Vorsicht! Die vorbeifliegenden Felsbrocken dienen nicht zur Verzierung!

Die Flucht

Bevor wir jetzt zum Alien-Monitor neben dem blinkenden Tunnel bei der Kontrollsäule gehen, sollten wir wieder mal abspeichern! Auf dem Monitor können wir zwei von Mastaba`s Soldaten sehen, die den Tempel bewachen.

Wir drücken das obere Symbol. Nummer 9 beugt sich über das Loch und wir drücken auf das untere Symbol und die Kugel sinkt wieder (zu Nummer 9's Pech) herab. Jetzt öffnen wir das Loch wieder und legen unsere Waffe ab. Um Nummer 3 zu erledigen, werfen wir die Granate zurück in den Tunnel. Danach holen wir unsere Waffe und springen ebenfalls in den Tunnel, nachdem wir das Stasis-Feld aktiviert haben.

Der Text an den drei Wänden läßt sich mit Dr. Eschers Übersetzer lesen und wir erfahren mehr über die Phyxx. Auf dem Weg zum Icarus müssen wir noch ein paar Elitesoldaten niederschlagen (hier kann man die PFD-Prototype testen!). Des weiteren wird man von der Bordkanone des auf der Landeplattform wartenden Raumschiffs beschossen. Rennt man aber einfach dicht an der Wand weiter, stellt diese keine Gefahr dar. Der Zugangscode zur Luftschleuse wurde gemeinerweise von den Wachen abgeändert und ist nun wesentlich komplexer als vorher. Es gilt nun, die obere und untere Reihe hell zu färben, wie man aus dem Logbuch des Soldaten, der die Schleuse bewachte erfährt. Dort steht auch, daß sich das Gitter nun im linearen Inversionsmodus befindet, was bedeutet, daß die Felder zwischen zwei Punkten verändert werden (siehe auch Abb. 5). Eine Reihe wird durch das zuletzt und das als nächstes gedrückte Feld bestimmt (Tip: Wer hier nicht weiterkommt, sollte einfach ein wenig ausprobieren. Das Rätsel löst sich dann meistens von selbst).

Beim Icarus angelangt, bauen wir unsere neue Batterie in diesen ein und können jetzt endlich von Daedalus flüchten, bevor er endgültig explodiert.

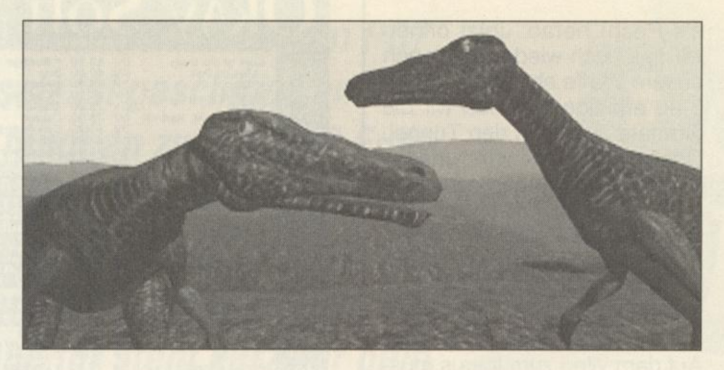
...und das war's dann auch schon. Viel Spaß bei der Schlußsequenz, die auf eine Fortsetzung hoffen läßt, in der wir vielleicht Dr. Escher aus Mastabas Gewalt retten dürfen.

Lost Eden

Thorsten Rall aus Stuttgart erklärt uns wie man Virgins verlorenes Renderparadies siegreich übersteht.

Citadel of Mo

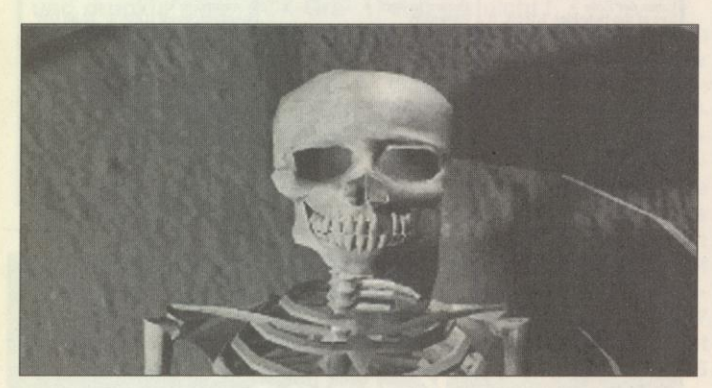
Nach dem Intro erwacht man in der Eingangshalle des Citadel of Mo. Zuerst muß man seinen Vater im Thronsaal aufsuchen. Gehe dazu geradeaus auf den Wächter zu, dann links und fahre mit dem Aufzug, der sich hinter dem Lichtkegel befindet, runter. Bewege dich nun



immer geradeaus, bis Du im Thronsaal bist, wo sich der Vater und der Flugdinosaurier Eloi aufhalten. Nachdem Du Dich mit ihnen unterhalten hast, teilt Dir Eloi mit, daß er Dich später in deinem Zimmer aufsuchen wird. Verlasse den Thronsaal, wende Dich nach links und betrete das Zimmer vom Kanzler Monk. Unterhalte Dich mit diesem, bis er dir einen Talisman gibt.

Verlasse die Leichenkammer und wende dich nach rechts in Dein Zimmer. Spreche nun mit Eloi so lange, bis Du von ihm einen Stein bekommst. Gehe aus Deinem Zimmer heraus in die steinerne Halle und betrete die rechts von Dir liegende Höhle. Hier triffst Du Dina. Spreche mit ihr. Fliege aus der Höhle heraus, bis Du zu einem Höhleneingang kommst. Gehe hinein und unterhalte Dich mit Dinas Vater. Bevor er stirbt, bekommst Du eine Muschel. Nehme nun den auf dem Tisch liegenden Dolch und kehre zu Mo zurück. Betrete wieder die steinerne Halle und gehe, nachdem Du Dina den Talisman von Monk gegeben hast, durch das linke Tor. Mit dem Scharfrichter reden, bis man einen Zahn bekommt.

Verlasse den Raum und gehe noch einmal zu Monk. Benutze den Zahn mit dem Skelett. Gehe nun immer geradeaus, bis Du vor einem Skelett stehst. Benutze den Zahn wieder mit dem Skelett und betrachte die dahinterliegende Wand. Daraufhin öffnet sich eine Tür. Betrete den nun offenen Raum. Betrachte die links



von Dir liegenden Knochen und die hintere Höhlenwand, woraufhin nach Drücken der linken Maustaste eine Flöte ertönt. Nehme nun noch den hellblauen pyramidenförmigen Kristall und suche Monk erneut auf. Benutze den Kristall mit der Tafel, die links von Monk steht. Gehe danach wieder zum König und unterhalte Dich mit ihm. Zurück in der Eingangshalle unterhält man sich mit dem Wächter Thugg und verläßt Mo durch das große Eingangstor. Nun blendet man die Übersichtskarte ein und reist nach Chamaar.

Der Bau der Citadels

Ein Tip: Orientiere Dich immer an der rechts obenliegenden Karte. Gehe zuerst in den Wald und sammle alle Pilze und Vogelnester ein. Diese und die nachfolgenden Angaben müssen in jedem Tal wiederholt werden. Suche jetzt die menschlichen Bewohner des Tals (Wald). Unterhalte Dich mit Thugg, woraufhin man einen Apfel erhält. Suche nun auf der Karte die Wasserstellen und werfe dort einen Apfel hinein, wo das Wasser besonders dunkel ist. Daraufhin erscheint ein Masosaurus, der uns verrät, auf welchen Zauber die Tyrannen des jeweiligen Tals besonders empfindlich reagieren. Suche die Brontosaurier und gebe diesen zuerst den kleinen, giftigen Pilz und anschließend den größeren zu fressen. Spiele nun die Flöte. Daraufhin fangen die B. an ein Citadel zu bauen.

Nun kann man in ein anderes Tal reisen. Hierzu muß man die Apatosaurier finden. Jetzt blendet man die Übersichtskarte ein und steuert Uluru an. Hier In Uluru besucht man die Ulele. Nun den obenstehenden Vorgang wiederholen (Citadel bauen + Masosaurus nach Zauber befragen). Ist dies geschehen, geht man nach Koto. Dort unterhält man sich mit den Einwohnern und kehrt daraufhin sofort nach Uluru zur Citadel zurück. Unterhalte Dich mit den Ulele und gehe zur Wohnhöhle, in der sich der Zaubermeister der Ulele befindet. Von diesem erhält man den Zauber "Eye in the Storm".

Nun kehrt man nach Chamaar zurück und sucht die Velicoraptors. Man besticht sie mit dem Gold, das man in jedem Tal am Wasser findet und gibt ihnen den Zauber.

Danach nach Koto zu den Kobu gehen und die Brontosaurier auf bekannte Art und Weise für sich gewinnen. Nun reist man zurück nach Uluru und übergibt den Ulele die Maske von den Kobus. Man nimmt den Zauber, der durch eine Hand symbolisiert wird an sich und bewegt die Velicoraptors mit Gold und dem "Sky Hammer"-Zauber dazu, für uns zu kämpfen. Nachdem man von den Ulele den 2. Zauber abgeholt hat, reist man wieder nach Koto und gibt dort den Velicoraptors Gold und den "Fire in the Clouds"-Zauber.

Nachdem man seine Aufgabe in Koto erfüllt hat, reist man nach Marim zu den Aquasauriern und überzeugt deren Anführer mit dem Dolch von Dinas Vater von Euren guten Absichten. Nun könnt Ihr über einen Weg nach Tamara gelangen. Sucht dort die Einwohner auf und baut ein Citadel. Um Tamara wieder zu verlassen, muß man der Anführerin Tahloomi den Stein von Eloi geben. Besuche in Cantura die Castra, die auf der Halbinsel wohnen. Nachdem sie Tahloomi gefangengenommen haben, fliegst Du nach Tamara.Suche dort Dina. Wenn Du sie gefunden hast, schaust Du in die Tafel mit Moorkus Rex.

Reise wieder nach Cantura zu den Castra und unterhalte Dich mit diesen. Überzeuge die Brontosaurier und kehre darauf zu den Castra zurück. Als Dankeschön erhält man eine Maske. Begebe Dich nach Uluru zu den Ulele und übergib ihnen die Maske. Nehme den mit einem Totenschädel symbolisierten Zauber. Bevor Du jedoch wieder nach Tamara reisen kannst, muß man die Triceratops suchen und mit einem leeren Vogelnest füttern. Wieder in Tamara besticht man die Velicoraptors mit Gold und dem "Within and Without-" Zauber. Kehre nach Uluru zurück und nimm den nächsten Zauber an Dich. Reise nach Cantura und engagiere die Velicoraptors mit Gold und dem Zauber. Jetzt mußt du in jedem Tal die Triceratops finden und mit einem leeren Vogelnest bestechen. In Koto bewegst Du Dich in die obere linke Ecke. Du müßtest Dich jetzt in einer Höhle befinden. Nimm dort den sonnenförmigen Stein und betrachte die Höhlenwände. Sobald in jedem Tal mit Hilfe der Triceratops eine Festung gebaut wird, erfährt man vom Tod seines Vaters.

Tod des Vaters

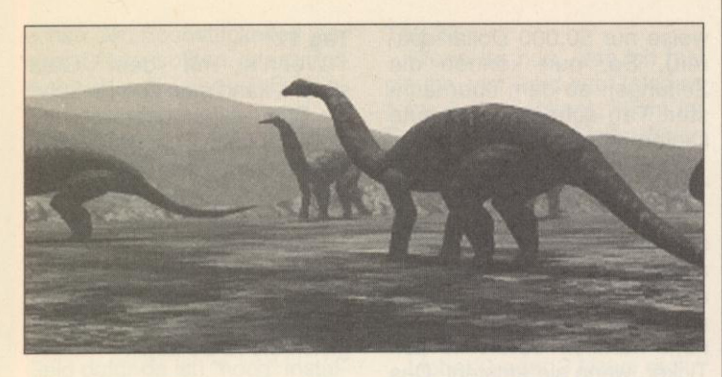
Kehre nun nach Mo zurück und gehe in den Thronsaal und nimm dort die Trompete. Verlasse das Citadel. Du gelangst daraufhin zu Merinda. Rede mit ihr. Kehre in das Citadel zurück und gib Jabber, dem Scharfrichter die Trompete. Gehe wieder zu Merinda. Nach der Zeremonie kehrt man nach Mo zurück. Gehe zu den Mumien. Reise nach einer Gedenkminute nach Shandovra.

Vertreibung der Tyrannen aus Shandovra

Suche Shazia und rede mit ihr. Um das goldene Schwert zu erhalten, muß man ein Citadel erbauen. Reise zu Merinda und zeige ihr das Schwert. Daraufhin erhält man drei magische Instrumente. Begebe Dich nach Shandovra. Verteile die Instrumente so, daß Thugg die Trommel, Monk die Glocke und man selbst die Trompete erhält. In Shandovra muß man insgesamt dreimal gegen Tyrannen kämpfen.

Das Geheimnis der Tafeln

Nach dem Sieg über die Tyrannen weiht Dich Shazia in das Geheimnis des goldenen Schwertes ein. Kehre nach Mo zurück und begebe Dich in den Thronsaal. Betrachte das Bild links hinten und benutze das Schwert mit diesem. Gehe durch die Tür und frage Shazia sowohl auf dem Hinweg als auch auf dem Rückweg bei jeder Kreuzung nach dem Weg. Man gelangt in einen Raum, in dem sich ein großes Ei befindet. Übergib es Eloi und reise zur White Arch. Fliege, nach-



dem man von Eloi eine weitere Tafel erhalten hat, nach Cantura. Besuche Dina, woraufhin man von ihr eine Wurzel erhält. Kehre zur White Arch zurück und esse dort die Wurzel. Du stirbst und befindest Dich nun beim Vater der Dinosaurier.

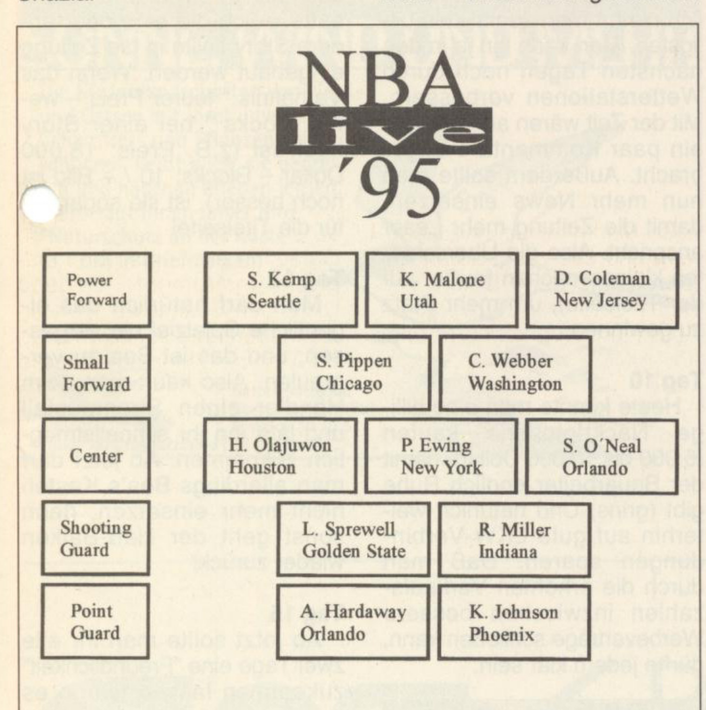
Zeige ihm eine Tafel. Du kannst jetzt wieder unbeschadet in die reale Welt zurückkehren. Gehe zu den Castra, um die 5.Tafel zu erhalten. Um dies zu erreichen, muß man drei von ihnen gestellte Fragen beantworten. Gib ihnen zuerst den sonnenförmigen Stein. Auf die zweite Frage den bogenförmigen Stein und zum Schluß den Sack mit Erde. Gehe zu den Ulele und gib ihnen die letzte Maske. Reise nun nach Shandovra, überzeuge die Velicoraptors und suche die Tricerotops. Gehe noch einmal zur White Arch und rede mit Shazia.

Der finale Kampf gegen Moorkus Rex

Von ihr erfährt man den Aufenthaltsort von Moorkus Rex. Begebe Dich dorthin. Gehe in der Höhle von Moorkus Rex nach rechts und nimm die letzte Tafel. Du bist bereit zum großen Showdown. Gehe nun die Treppen nach oben und klicke Moorkus Rex an. Kehre zu Deinen Freunden zurück und zerbreche das Ei. Du hast es geschafft und kannst Dir auf die Schulter klopfen.

NBA Live 95

Von Michael Grieb aus Würzburg erreichte uns eine Liste seiner Traummannschaft. Er hat die besten Spieler der Liga herausgesucht und zu seinem persönlichen "Dreamteam" zusammengebastelt.



Power Forward	S. Kemp Seattle	K. Malone Utah	D. Coleman New Jersey
Small Forward	S. Pippen Chicago	C. Webber Washington	
Center	H. Olajuwon Houston	P. Ewing New York	S. O´Neal Orlando
Shooting Guard	L. Sprewell Golden State	R. Miller Indiana	
Point Guard	A. Hardaway Orlando	K. Johnson Phoenix	

Welchen man von den Spielern aufstellt, ist egal, sie sind alle gleich gut, solange jeder auf seiner Position spielt (also kein Center als Point Guard).

Noch ein Tip für die Abwehr:
Wenn man einen Ball abwehren will, stellt man sich am besten direkt unter den Korb (auf den Schatten des Korbes). Wenn der Gegner wirft, muß man nur noch hochspringen. So wird der Wurf geblockt. Mit etwas Übung klappt es fast immer.



Mad News

Jens Merkl aus Graben-Neudorf bastelte als Chefredakteur sein persönliches Erfolgsblatt für uns zusammen. Hier sein Erfahrungsbericht als Blattmacher.

Tag 0

Am besten Ihr laßt alles langsam angehen, also zuerst einmal auf Speed 1 stellen. Man sollte immer mit Speed 1 spielen, da man meist viel zu wenig Zeit hat. Ein kurzes Gespräch mit dem Chef und nichts wie raus aus dem Büro des Alten. Dann als erstes zur PR-Abteilung. Zu Beginn sollte man nur die Werbungen nehmen, die keine bestimmte Auflage fordern (z.B. GSG 8 , Waffenkamali ...). Als nächstes ist die Comic-Abteilung dran. Normalerweise sollte das Drug-Duck-Comic unter den Auszuwählenden sein. Es ist ideal für den Anfang, da es viele Folgen zum billigen Preis (3000 Dollar) bietet. Nach den Comics zu den Rezepten. Dort sollte man sich auch das Billigste kaufen, was man bekommen kann (Kaiser-Bokasso, Harld Junke's Lieblingsrezepte...). Der Preis sollte so zwischen 2000 und 5000 Dollar liegen. Das alles sollte bis ca. 19.30 Uhr erledigt sein, da die 2. Seite um 20 Uhr in den Druck geht. Nun also rauf ins Büro, um die 2. Seite mit jeweils zwei Comics und zwei Rezepten zu scmücken. Dies füllt die Seite komplett aus. Comics und Rezepte sollten immer zusammen verwendet werden. Diese Seite sollte also jeden Tag so gestaltet werden. Die 3. Seite füllt man nun am besten mit den erworbenen Werbungen. Nacktfotos, Sport, Wetter, Rätsel und Storys sind ein Luxus, den man zunächst noch nicht leisten sollte. Wenn man im Büro alles erledigt hat, begibt man sich in die News-Abteilung. Sie ist das Herzstück des ganzen Spiels. Dort müßten inzwischen ein paar neue News angekommen sein. Ohne News kann man alles vergessen. Die greift man sich und geht schnell wieder ins Büro, wo man die 4. Seite mit ihnem füllt. In den ersten Tagen sollte man immer sehr große Überschriften verwenden, um viel Platz zu verschwenden, damit man nicht soviel kaufen muß, also Geld spart. Auf die Titelseite eine recht teure Nachricht setzen (Preis zwischen 6.000 und 9.000 Dollar), da diese die Leser meist zum Kauf des Blattes anregt. Die Überschrift sollte riesig groß gemacht werden, denn je größer die Schlagzeile, desto besser kommt sie an (dies gilt nur speziell für die Titelseite!). Außerdem sollte Bea's Kasten auf der Titelseite ganz oben rechts seinen Platz finden. Dieser lockt noch mal einen ganzen Haufen Käufer an. Die letzten beiden Seiten kann man noch mit 3-4 ganz billigen News füllen (1.000-4.000 Dollar). Zum Abschluß des 1.Tages (TAG 0) sollte man noch bei den Japanern vorbeischauen. Sie können einem so einiges versauen, wenn man Pech hat. Wenn sie die News-Abteilung, PR-Abteilung oder sogar Euer Büro vermessen wollen, sollte man sie immer bestechen. Aber erst so um 0.45 herum. Denn vorher kann es ja sein, daß vielleicht einer der Gegner so blöd ist und die 10.000 Dollar Bestechung hinblättert (außer natürlich, wenn Euer Büro vermessen wird). Also immer Geld bereithalten für die Bestechung. Der Besuch bei den Japanern sollte zum täglichen Tagesablauf gehören.

Tag 1 – 5

Das höchste Prinzip in den ersten Tagen ist sparen! Doch auf was sparen? Ganz einfach! Die Karte im Büro ist der Schlüssel zum Erfolg. Die LKW- und Flugverbindungen. Die Flugverbindungen kann man sich erst viel später leisten (so ca. am 16.Tag, wenn es gut läuft). Sie kosten nämlich 750.000 Dollar. Die LKW-Verbindungen allerdings sollte man so schnell wie möglich errichten. Also immer billige und wenige News (aber eine tolle Titelschlagzeile) kaufen und den Rest des Geldes sparen, bis man ca. 80.000 Dollar gespart hat. Nun kauft man sich für 60.000 Dollar eine LKW-Verbindung zu einer nahegelegenen Stadt, die mindestens 300 000 Einwohner hat. Die restlichen 20.000 Dollar braucht man für die Finanzierung der heutigen Ausgabe. Mit ein bißchen Glück ist eine Stadt ganz nahe, und die Verbindung kostet nur 30.000 Dollar (dann also logischerweise nur 50.000 Dollar sparen). So, nun können die Zeitungen ab dem übernächsten Tag schon mehr Leute kaufen.

Tag 6 – 8

In diesen Tagen sollte man sich 50.000 Dollar für die Beauftragung der Nachrichtenagentur Nr. 4 zusammensparen. Dann kommt eine Nachricht nämlich sofort in den Ticker, wenn sie entsteht. Das lästige Warten auf die Nachrichten bei der Nachrichtenagentur Nr.1 (4 Stunden, nachdem die Nachricht entsteht) ist Euch bestimmt auch schon lästig geworden.



Tag 9

So langsam sollte man einen Wetterbericht bestellen. Natürlich nimmt man zuerst den billigsten. Man kann ihn ja in den nächsten Tagen noch durch Wetterstationen verbessern. Mit der Zeit wären auch einmal ein paar Kommentare angebracht. Außerdem sollte man nun mehr News einsetzen, damit die Zeitung mehr Leser anspricht. Also die Überschriften kleiner machen (außer auf der Titelseite), um mehr Platz zu gewinnen.

Tag 10

Heute könnte man eine billige Nacktfotoserie kaufen (5.000 bis 10.000 Dollar), damit der Bauarbeiter endlich Ruhe gibt (grins) Und natürlich weiterhin auf gute LKW-Verbindungen sparen. Daß man durch die erhöhten Verkaufszahlen inzwischen bessere Werbeverträge schließen kann, dürfte jedem klar sein.

Tag 11

Wenn's mit dem Geld stimmt, kann man nun im Sport die Bundesligaergebnisse und vielleicht noch Tennisergebnisse bestellen. Dies sind die beiden beliebtesten Sportarten unter den Lesern. Die anderen Sportarten können in einigen Tagen folgen. Ein gutes Rätsel wäre auch nicht schlecht (Zahlenrätsel/7.000 Dollar, Bildvergleich/8.000 Dollar).

Tag 12

Nun kann man auch mal ab und zu den Reporter losschicken, um die brandheißen News zu recherchieren. Den Fotografen sollte man nur mitschicken, wenn die Nachricht, die man recherchiert, vorher auch schon ein Bild mit dabei hatte. Auch die eine oder andere Story sollte in die Zeitung eingebaut werden. Wenn das Verhältnis " teurer Preis – wenig Blocks " bei einer Story hoch ist (z.B. Preis: 18.000 Dollar – Blocks: 10 / + Bild ist noch besser), ist sie sogar für die Titelseite!

Tag 13

Man darf natürlich das eigentliche Spielziel nie vergessen, und das ist Bea zu vergraulen. Also kauft man beim Händler einen Stromausfall und läßt ihn ihr schnellstmöglich zukommen. Ab jetzt darf man allerdings Bea's Kasten nicht mehr einsetzen, denn sonst geht der Haß-Balken wieder zurück!

Tag 15

Ab jetzt sollte man ihr alle zwei Tage eine "Freundlichkeit" zukommen lassen (wenn es der Geldbeutel erlaubt). Man sollte ihr auch einmal eine Boshaftigkeit mehrmals antun, also nicht immer gleich eine höher. Aber niemals eine zurückgehen oder nach vorne eine überspringen. Das kann alles zerstören. Man kann natürlich auch größere Pausen zwi-



schen den Boshaftigkeiten lassen. Diese sollten allerdings nicht über 5 Tage groß sein.

Tag 16

Inzwischen sollte man genug Geld für eine Flugverbindung zusammengespart haben.

Tag 19

Wenn's gut läuft, sollte man in der Druckerei die Auflagen erhöhen. Am besten (wenn das Geld dafür da ist) "hoch" installieren (750.000 Dollar).

Tag 20

In der PR-Abteilung sollte man öfter mal eine Meinungsumfrage machen und wenn man Geld übrig hat, können Radio- und Fernsehwerbung die Verkaufszahlen sogar beinahe verdoppeln.

Tag 21

Gegen die Anschaffung zweier Wettersatelliten (200.000 Dollar) und eines Satellitenbildes (gibt's in der Wetter-Abteilung) wäre nichts einzuwenden. Die Leute werden zufriedener sein und das Satellitenbild macht sich auch gut auf der Titelseite an der Stelle, wo früher Bea's Kasten stand.

Tag 22

Wenn Ihr nun, was ich fest glaube, viel Geld habt (also so 1 bis 2 Milliönchen), könnt Ihr Euren Einkaufsgelüsten freien Lauf lassen: Teure Rezepte, Nacktfotos, Comics usw. Müssen her. Aber nicht vergessen: Nie übertreiben! Immer genug Geld für einen Notfall (z.B. Japaner im Büro) bereithalten.

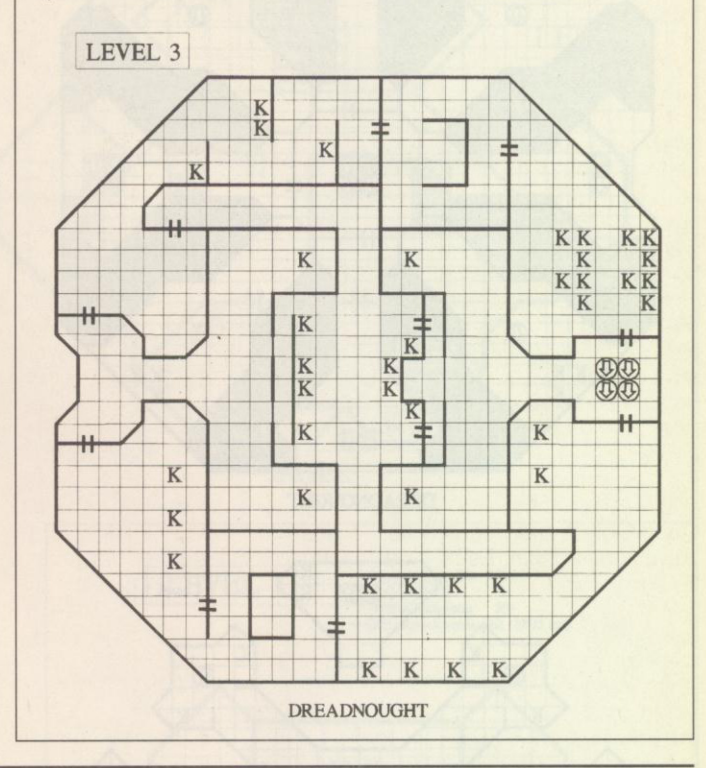
Tag 23

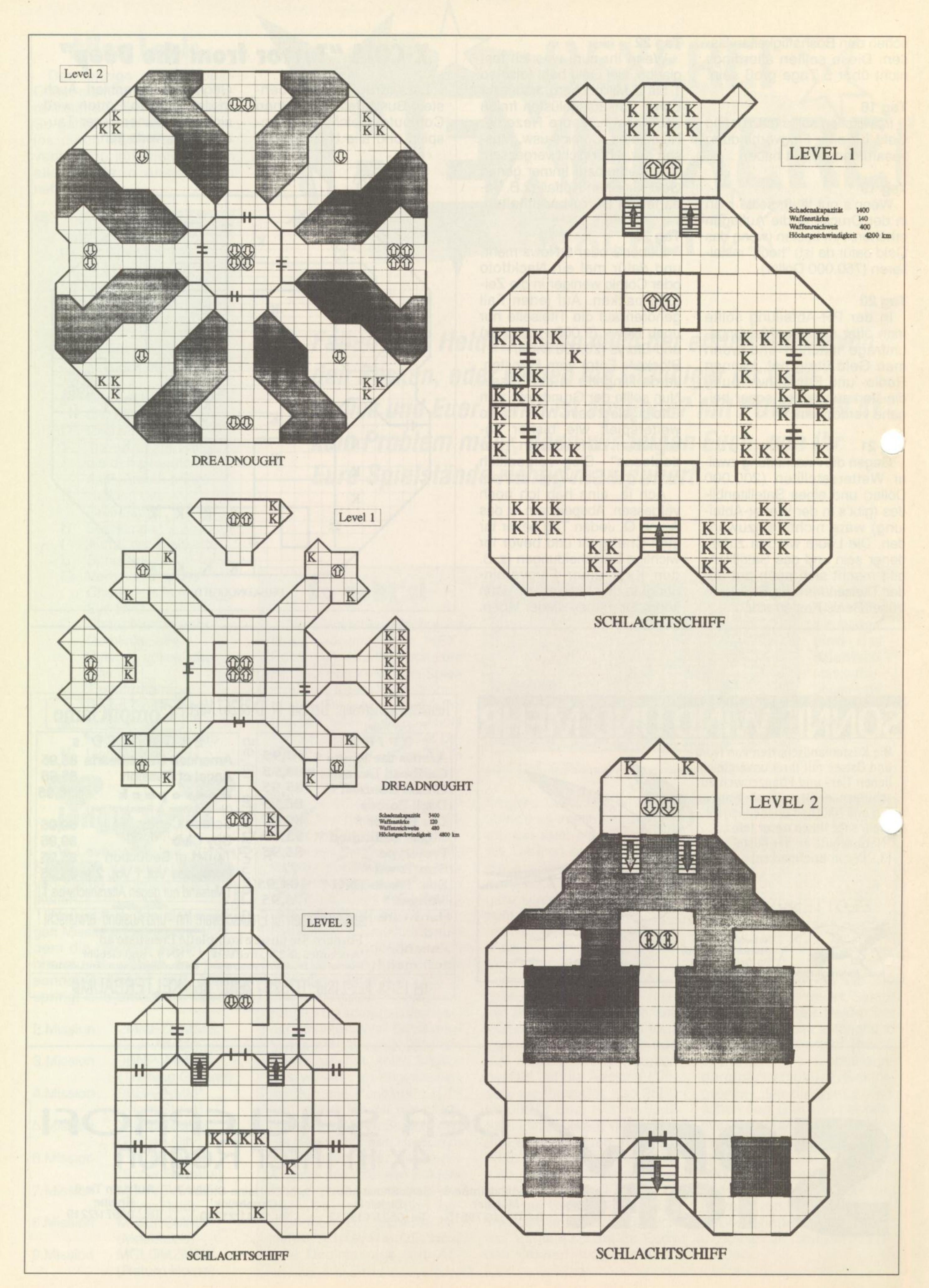
Lieber 2 oder 3 News mehr, und dafür mal ein Nacktfoto oder Comic weniger in die Zeitung packen. Auf jeden Fall gehören auf die Titelseite nur noch News (9.000 -... Dollar) und Storys (20.000 Dollar – 11 Blöcke/+ Foto) vom Feinsten. Ja da klingelt's in der Kasse. Nun sollte der Grundstein zum Erfolg gelegt sein. Wenn Ihr so weiterspielt wie bisher beschrieben, dürfte Eurem "gnadenlosen" Sieg eigentlich nichts mehr im Wege stehen.

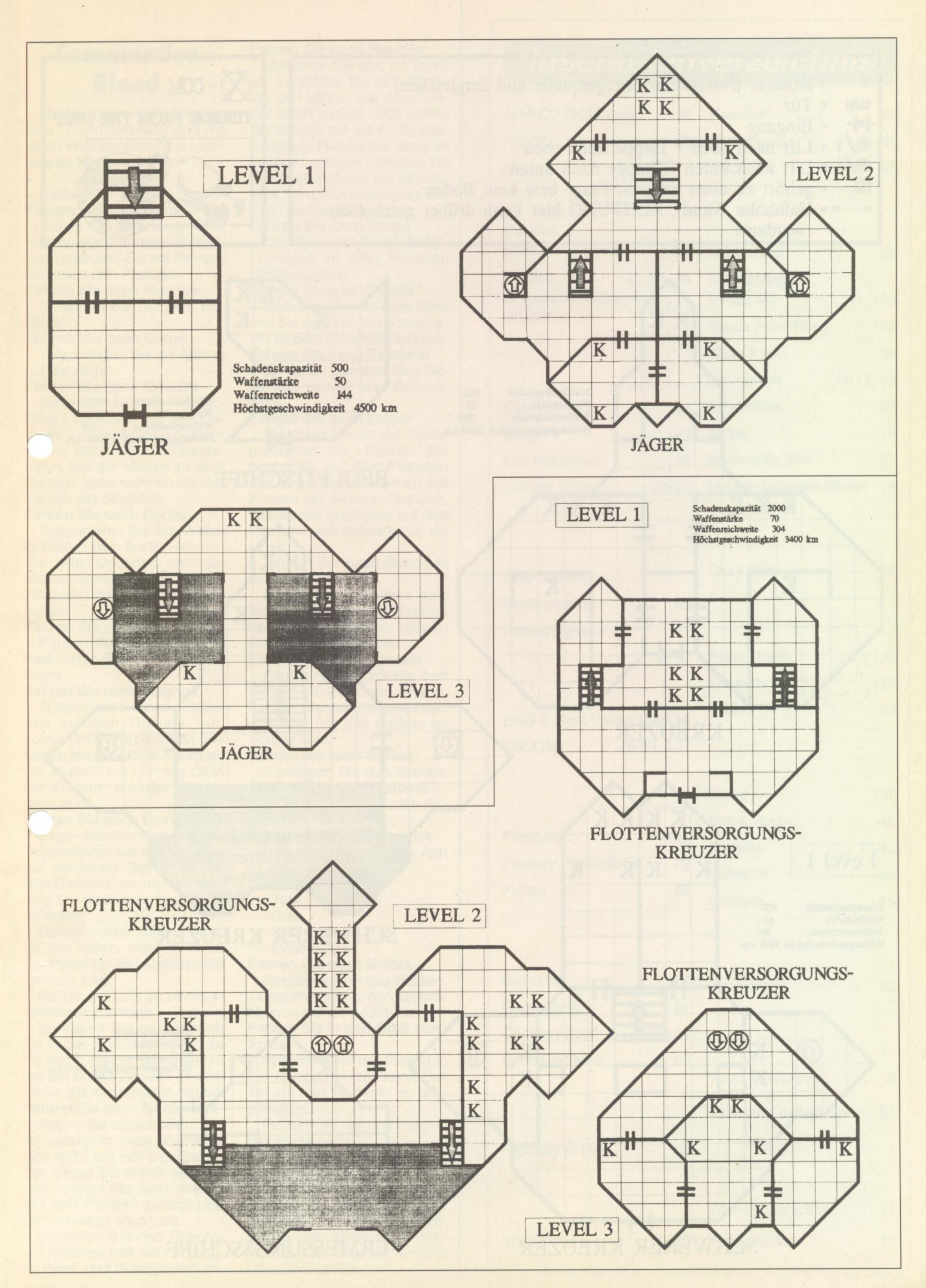
Ach ja, eins hab ich noch vergessen. Abspeichern ist das A und O. Jeden Tag bevor Ihr zum Chef geht und bevor Ihr wichtige Entscheidungen (z.B. den Kauf einer Flugverbindung) trefft, abspeichern, dann könnt Ihr immer wieder laden.

X-COM "Terror from the Deep"

Lars Krug aus Grebenstein/Burguffeln hat seinen Computer-Zeichenstift gespitzt und alle U-Boote der Gegner kartographiert. Auch in den großen Pötten wird sich jetzt keiner Eurer Taucher mehr verlaufen.

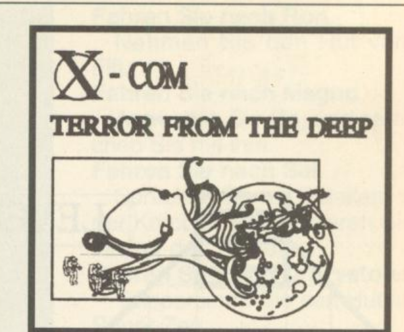



Level 2
DREADNOUGHT
Level 1
DREADNOUGHT
Schadenskapazität 3400
Waffenstärke 120
Waffenreichweite 480
Höchstgeschwindigkeit 4800 km
LEVEL 3
SCHLACHTSCHIFF
LEVEL 1
Schadenskapazität 1400
Waffenstärke 140
Waffenreichweit 400
Höchstgeschwindigkeit 4200 km
SCHLACHTSCHIFF
LEVEL 2
SCHLACHTSCHIFF



LEVEL 1
Schadenskapazität 500
Waffenstärke 50
Waffenreichweite 144
Höchstgeschwindigkeit 4500 km
JÄGER
LEVEL 2
JÄGER
LEVEL 3
JÄGER
LEVEL 1
Schadenskapazität 2000
Waffenstärke 70
Waffenreichweite 304
Höchstgeschwindigkeit 3400 km
FLOTTENVERSORGUNGS-
KREUZER
FLOTTENVERSORGUNGS-
KREUZER
LEVEL 2
FLOTTENVERSORGUNGS-
KREUZER
LEVEL 3

K = Konsole (Navigation Energiequelle und dergleichen)
= Tür
= Eingang
= Lift nach oben / Treppe nach oben
= Lift nach unten / Treppe nach unten
= gehört zu einer anderen Etage bzw kein Boden
= Halbhohe Wand , ACHTUNG hier kann drüber geschossen werden !



KREUZER

Schadenskapazität	500
Waffenstärke	25
Waffenreichweite	280
Höchstgeschwindigkeit	2600 km

BEGLEITSCHIFF

Schadenskapazität	300
Waffenstärke	30
Waffenreichweite	104
Höchstgeschwindigkeit	2800 km

SCHWERER KREUZER (Level 1)

Schadenskapazität	450
Waffenstärke	60
Waffenreichweite	160
Höchstgeschwindigkeit	3800 km

SCHWERER KREUZER (Level 2)

VERMESSUNGSSCHIFF

Schadenskapazität	60
Waffenstärke	0
Waffenreichweite	0
Höchstgeschwindigkeit	2000 km

Commander Blood

Mark Krisch schickte uns eine Hyperraum-Nachricht mit allem Wissenswerten zu Mindscapes Weltraumepos.

– Galaxie 1

Fahren Sie nach Corpo

Sagen Sie dem Izwal ihren Namen (Commander Blood), dann sprechen Sie mit ihm und verlassen den Planeten.

Fahren Sie nach Magnus

Sprechen Sie mit dem Roboter.

Fahren Sie nach Corpo

Teleportieren Sie die Münze auf die Arche.

Fahren Sie nach Moskito

(Sprechen Sie mit dem Roboter.) Verlassen Sie den Planeten und kehren Sie dann wieder sofort zurück. Teleportieren Sie die Münze zu dem Metzger, dann nehmen Sie das Fleisch des Murfallos.

Fahren Sie nach Corpo

Teleportieren Sie das Murfallo-Fleisch dem Izwal. Nehmen Sie den Decoder und die Münze. Sprechen Sie ihn auf Planeten und dreimal auf Sterne an.

Fahren Sie nach Venusia

Kaufen Sie Batterien aus dem Handwerk (Roboter) Stand.

Fahren Sie nach Magnus

Teleportieren Sie die Batterien zu dem Roboter, anschließend teleportieren Sie diesen auf die Arche. Sprechen Sie zweimal mit Morning Oil in der Kryobox. Schalten Sie ihn dann aus.

Fahren Sie nach Pterra

Sagen Sie dem Code: exxos. Teleportieren Sie den Roboter auf die Arche. Sprechen Sie anschließend zweimal mit Morning Oil (das erste Mal übers Schlafen).

Danach sollten Sie mit Scruter Joe reden, welcher ihnen die Regel für das Cyberspace erklären wird.

Fahren Sie jetzt zu einem x-beliebigen Planeten.

Sprechen Sie mit Morning Oil in der Kryobox. Sobald er die Arche streicht, sprechen Sie ihn auf Mastachok an. Er wird Ihnen die Koordinaten sagen.

Fahren Sie nach Mastachok

Sagen Sie dieses Wort, um zu passieren: code. Wenn es sich nicht auf der Liste befindet, sagen Sie etwas anderes und kehren Sie dann wieder auf den Planten zurück und versuchen es nochmals.

Sprechen Sie den Roboter auf Freundschaft, was er mag, Parfums und Glücklichkeit an.

Fahren Sie nach Moskito

Sprechen Sie dort mit Bronko. Verlassen Sie den Planeten und kehren Sie dann wieder sofort zurück. Jetzt sollten Sie Bronko auf die Arche teleportieren. Reisen Sie dann so lange zu anderen Planeten, bis ein neuer Roboter auf Moskito sein wird. Teleportieren Sie dann diesem Bionium.

Fahren Sie nach Corpo

Der Izwal wird Ihnen die Koordinaten zu dem Planeten Rondo nennen.

Fahren Sie nach Rondo

Sprechen Sie mit dem Izwal und Sie erfahren die Koordinaten zu dem Planeten Ekatomb.

Fahren Sie nach Ekatomb

Sprechen Sie über Slim-Gelati und viermal über Behandlung.

Fahren Sie nach Erazor

Sprechen Sie ihn auf Transplantation an. Fahren Sie nochmals auf den Planeten und sagen Sie den Namen des Planten der Slimers: Ekatomb. Gehen Sie nochmals auf den Planeten und nehmen Sie die Linse.

Fahren Sie nach Rondo in das Observatorium:

Geben Sie die Linse dem Maxxon. Bei erneutem Besuch des Observatoriums können Sie die Münze nehmen.

Fahren Sie nach Venusia

Kaufen Sie Motoröl aus dem Schönheits-(Parfum) Stand.

Fahren Sie nach Mastachok

Geben Sie das Parfum an Scruter Mac.

Fahren Sie nach Kortex

Bestätigen Sie das Klicken.

Fahren Sie nach Ekatomb

(Sprechen Sie mit den Slimers)

Fahren Sie nach Cyberock

Dies sind die richtigen Antworten:

- Pterra
- Yolk
- Drei
- Lord-Krater
- Eviscerator

Fahren Sie nach Kortex

Bestätigen Sie das Klicken. Teleportieren Sie den Gehirn-Mischer auf die Arche.

Fahren Sie in den Orbit von Erazor

Sprechen Sie mit Bronko in der Kryobox. Akzeptieren Sie, ihn auf den Planeten zu teleportieren.

Fahren Sie auf den Flughafen von Moskito:

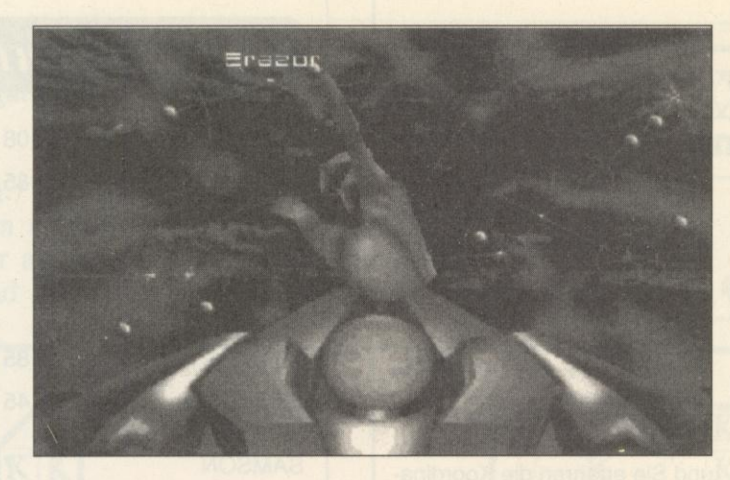
Sagen Sie Ihren Namen (Commander Blood).

Fahren Sie nach Mastachok

Sagen Sie den Code: Code. Sprechen Sie mit dem Gefangenen über Krieg, dann dreimal über Schätze und dreimal über Geheimnisse.

Inserentenverzeichnis

Fahren Sie nach Eden
Sie lernen hier Tina Burner kennen.
Fahren Sie nach Magnus
Teleportieren Sie den Roboter auf die Arche.
Am Telefon wird sich anschließend Kran Dobu melden, welcher Ihnen ein Rennen vorschlagen wird.
Fahren Sie nach Erazar
Sprechen Sie mit Bronko. Treffen Sie sich jetzt mit Kran Dobu (er schlägt Ihnen ein Rennen nach Tromas vor.)
Fahren Sie nach Tromas
Sobald Sie durch das Telefon einen SOS-Ruf von Kran Dobu erhalten, fahren Sie zu ihm und sprechen mit ihm. Anschließend teleportieren Sie ihm Morning Oil. Sprechen Sie erneut mit Kran Dobu und Sie erhalten seine Gitarre.
In der Kryobox erhalten Sie vom Morning Oil zwei Transmitter.
Fahren Sie in den Orbit von Erazor
Telefonieren Sie mit Bronko und teleportieren ihm einen Transmitter.
Fahren Sie nach Eden
Teleportieren Sie die Gitarre an Tina Burner. Besuchen Sie nochmals Tina Burner und teleportieren Sie diese auf die Arche.
Fahren Sie auf den Flughafen von Moskito:
Teleportieren Sie Tina Burner auf den Flughafen.
Fahren Sie nach Eden
Sagen Sie dem Amigo, daß Sie den Eviscerator kennen und sagen Sie ihm den Code: Meteorut. Sprechen Sie ihn auf Eviscerator, Meteorut, Accidium, Pentium und viermal auf Splatch an. Teleportieren Sie Splatch auf Ihre Arche.
Fahren Sie nach Mastachok
Geben Sie das Splatch dem Eviscerator.
Fahren Sie nach Tumul
Sprechen Sie diesen auf Behandlung an.
Fahren Sie nach Rondo
Teleportieren Sie Morning Oil zu Yoko.
Fahren Sie nach Erazor
Teleportieren Sie Bronko auf die Arche. Sprechen Sie mit ihm und dem Empfänger in der Kryobox.



Fahren Sie nach Eden
Sprechen Sie mit dem Eviscerator.
Fahren Sie nach Rondo
Morning Oil wird Ihnen die Koordinaten zu dem Planeten Vulcan sagen.
Fahren Sie nach Vulcan
Dort wird Ihnen per Telefon mitgeteilt, daß ein Inspektor auf Rondo angekommen ist.
Fahren Sie nach Rondo
Sprechen Sie mit dem Inspektor.
Fahren Sie nach Mastachok und anschließend nach Magnus:
Hier teleportieren Sie den defekten Scruter Mac auf Ihre Arche.
Fahren Sie nach Tumul
Teleportieren Sie dort Scruter Mac zu Beauregard. Sprechen Sie dann mit ihm über Schätze und Betakam und teleportieren ihm nun das Splatch.
Teleportieren Sie die Mumie auf die Arche und anschließend auch den Beauregard.
Sprechen Sie mit diesem in der Kryobox. Jetzt sollte das Telefon klingeln, und der Inspektor wird Ihnen die Koordinaten zu einem Schwarzem Loch (Oddland) sagen.
Fahren Sie ins Schwarze Loch

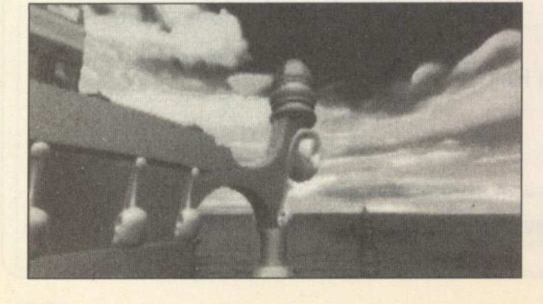
– Galaxie 2
Fahren Sie nach Ron
Den Vorschlag 'Gehirn-Mischer an Fifi anzuwenden' nicht akzeptieren. Sobald Sie einen Telefonanruf vom Inspektor erhalten, fahren Sie zu ihm.

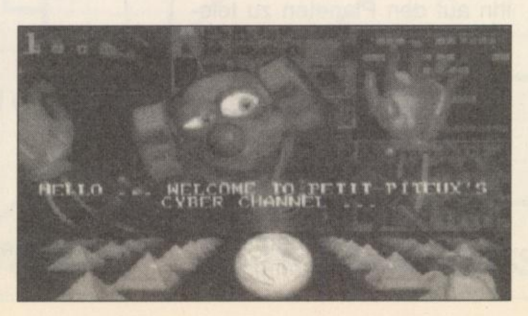
Fahren Sie nach Magnu
Antworten Sie zweimal Ga, dann sprechen Sie ihn auf Medizin, zweimal auf den Fluch, auf Medizin, zweimal auf Sorceror und auf den Fluch an.
Fahren Sie nach Crazystone
Sprechen Sie über Hoffnung.
Fahren Sie nach Vista
Sprechen Sie fünfmal über Yolk, und zünden dann eine Kerze an. Sprechen Sie mit Anne Haf in der Kryobox und teleportieren Sie ihn auf den Planeten.
Fahren Sie nach Vistar
Sprechen Sie zweimal über Rasse, dann zweimal über Freizeit und über Planeten. Geben Sie ihm den Decoder und nehmen Sie das Bild. Verabschieden Sie sich dreimal und Sie gelangen automatisch zum Hom. Teleportieren Sie ihm das Diplom und anschließend teleportieren Sie ihn auf die Arche.
Fahren Sie nach Ron
Geben Sie Fifi das Bild.
Fahren Sie nach Vista
Telefonieren Sie mit AnnaUHaf. Warten Sie jetzt solange bis AnnaUHaf Ihnen mitteilt, daß er das Bild beschafft hat. Teleportieren Sie das Bild und dann den Roboter auf die Arche.
Fahren Sie nach Crazystone und dann nach Attrox:
Akzeptieren Sie den Vorschlag Beauregard aufzuwecken, und teleportieren Sie den Gehirn Mischer zu Betakam IV und anschließend King Betakam IV auf die Arche.

Fahren Sie nach Ron
Nehmen Sie den Hut vom Fifi.
Fahren Sie nach Magnu
Antworten Sie Ga, und sprechen Sie mit ihm.
Fahren Sie nach Sat
Sprechen Sie mit Betakam in der Kryobox. Teleportieren Sie ihn auf den Planeten.
Fahren Sie nach Crazystone
Teleportieren Sie den Hut an Super Zen.
Fahren Sie nach Masta
Teleportieren Sie dort die Mumie.
Fahren Sie nach Ron
Teleportieren Sie Fifi auf die Arche und beantworten Sie anschließend die zwei Telefonanrufe.
Fahren Sie nach Kuharacha
Teleportieren Sie Yoko und Maxxon auf die Arche. Sprechen Sie mit Fifi in der Kryobox.
Fahren Sie nach Malus
Teleportieren Sie Fifi auf den Planeten. Anschließend gehen Sie dorthin und sprechen mit ihm.
Fahren Sie nach Ondoya
Teleportieren Sie Ondoyant auf die Arche. Der Inspektor sollte Sie jetzt durch das Telefon benachrichtigen, und Ihnen die Koordinaten zu dem Schwarzen Loch (Oddland) sagen.
Fahren Sie ins Schwarze Loch

– Galaxie 1
Fahren Sie in den Orbit vom Rondo
Sprechen Sie mit Yoko in der Kryobox und teleportieren Sie diesen und Maxxon auf den Planeten.
Fahren Sie nach Ekatomb
Sprechen Sie mit den Slimers und anschließend mit Hom in der Kryobox.
Fahren Sie nach Venusia, dann Kortex und schließlich nach Cyberock:
Dies sind die Antworten für das U.R.O.U.T.:
- Yolk
- Yolk
- Rotator
- Attrox
- Fifi

Fahren Sie nach Kortex und anschließend nach Bigbang:
Gehen Sie auf das Schiff. Sprechen Sie mit BobUMorlock in der Kryobox. Gehen Sie jetzt wieder auf das Schiff, wo Sie Tina Burner und Migrator treffen werden. Sprechen Sie mit Ondoyant in der Kryobox, und Sie erhalten einen Ring, welchen Sie jetzt Migrator für die Hochzeit geben sollten.







Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Telefon: (0 81 42) 5 96 40
Telefax: (0 81 42) 5 46 54
BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9⁰⁰ – 18⁰⁰, FR. 9⁰⁰ – 17⁰⁰

Unser Ladenlokal in AUGSBURG
Karolinenstraße / Ecke Karlstraße
Mo. – Fr. 9⁰⁰ – 13⁰⁰ + 13³⁰ – 18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰ – 12⁰⁰ Uhr

PC/IBM Disketten

ACES OF THE DEEP MISSION 3,5"	44,90
AL QADIM KOMPL.DT. 3,5"	85,90
ALADDIN (DISNEY) DT.ANL.	59,90
ATLAS KOMPL.DT.	**54,90**
BAULÖWE KOMPL.DT. / WINDOWS	89,90
BATTLEDROME KOMPL.DT. 3,5"	39,90
BAZOOKA SUE KOMPL.DT. 3,5" *	89,90
BIING! KOMPL.DT. 3,5"	**85,90**
CANNONFODDER 2 DT.ANL. 3,5"	59,90
COMBAT CLASSICS 3: GUNSHIP 2000 / CAMPAIGN / HISTORY LINE DT.ANL.	69,90
COMANCHE inkl. MISSIONEN KOMPL.DT.	65,90
DER REEDER KOMPL.DT. 3,5"	79,90
DIE BOX VOL. 1 inkl. BURNTIME / DYNATECH / WHALES VOYAGE KOMPL.DT.	54,90
EIGHTBALL DE LUXE 2.0 DT.ANL. 3,5"	59,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL.DT.	75,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT.HANDB. 3,5"	69,90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL.DT. VERS. VGA 3,5"	110,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY CARIBBEAN	45,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY JAPAN	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY LAS VEGAS	59,90
FLIGHTSIMULATOR 5.1 ENGLISCH 3,5"	69,90
FS 5 RALLY AROUND THE WORLD 3,5"	55,90
FRONTIER – FIRST ENCOUNTERS – KOMPL.DT.	79,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL PRO 95	85,90
GENGHIS KHAN II	**79,90**
HANSE DE LUXE KOMPL.DT.	49,90
[illegible]POON II V.2.0 3,5"	69,90
[illegible]OON II COLDWAR & WESTPAC BATTLESET je	49,90
[illegible]RICK – BL MANAGER – KOMPL.DT.	89,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL.DT. 3,5"	49,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	**59,90**
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL.DT.	69,90
JUNGLE STRIKE DT.ANL. 3.5"	54,90
KLIK'N'PLAY KOMPL.DT. 3,5"	85,90
LINKS PRO COURSE: PRAIRIE DUNE 3,5"	49,90
LION KING DT.ANL. 3,5"	59,90
LORDS OF THE REALM KOMPL.DT.	69,90
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT.	89,90
METAL MARINES / WINDOWS DT.ANL.	65,90
NECTARIS KOMPL.DT. *	**49,90**
PANZERGENERAL DT.ANL. 3,5"	85,90
PETER PAN KOMPL.DT. 3,5"	64,90
PINEBALL DREAMS 2 (DATA DISK) DT.ANL.	44,90
PINEBALL FANTASIES DT.ANL. 3,5"	65,90
PIZZA CONNECTION KOMPL.DT.	85,90
POWERDRIVE DT.ANL. 3,5"	65,90
PROJECT „X" DT.ANL. 3,5"	39,90
PYROTECHNICA DT.ANL.	49,90
RUESSELSHEIM KOMPL.DT.	69,90
SIEDLER KOMPL.DT. VGA 3,5"	59,90
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE	75,90
SIM TOWER 3,5" (WINDOWS-VERS.)	**79,90**
SPACE SIMULATOR (MICROSOFT)	99,90
STAR CRUSADER KOMPL.DT. 3,5"	59,90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES VGA 3,5" DT.ANL.	79,90
STARWARS SCREEN SAVER ENTERTAINM.	59,90
SUPERFROG DT.ANL. 3,5"	39,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL.DT.	95,90
TRANSPORT TYCOON WORLD EDITOR K.D.	39,90
TIE FIGHTER KOMPL.DT.	**69,90**
TIE FIGHTER MISS: DEFENDER OF EMPIRE	39,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT.ANL.	54,90
X-COM TERROR TROM THE DEEP KOMPL.DT. 3,5"	89,90

Preishits PC Disketten

1942 PACIFIC AIR WAR DT.HANDB. 3,5"	49,90
ACES OVER EUROPE (SIERRA/DYNAMICS) 3,5"	**29,90**
ALIEN LEGACY 3,5"	39,90
ANOTHER WORLD DT.ANL. 3,5"	34,90
ARCADE POOL DT.ANL. 3,5"	29,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD	34,90
BATTLEBUGS (SIERRA/DYNAMICS) 3,5"	**24,90**
B[illegible]LEISLE inkl. DATA DISK KOMPL.DT. 3,5"	**29,90**
[illegible]ETECH 2 + 2 SPIELE 3,5"	**24,90**
[illegible]ATH A STEEL SKY 3,5" KOMPL.DT.	29,90
BLACK HAWK DT.ANL. 3,5"	**29,90**
BLUES BROTHERS JUKEBOX 3,5"	9,90
CAMPAIGN 2 3,5"	29,90
CHAOS ENGINE DT.ANL. 3,5"	29,90
CLASSIC POWER COMP. inkl. SPACE QUEST V / ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	59,90
COLONELS BEQUEST PC3,5	24,90
COOL SPOT 3,5"	29,90
DER CLOU KOMPL.DT. 3,5"	**24,90**
DOGFIGHT DT.HANDB. 3,5"	39,90
DUNE I KOMPL.DT. 3,5"	19,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS –	35,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL.DT. 3,5"	39,90
EYE OF BEHOLDER II KOMPL.DT. 3,5"	39,90
F14 FLEET DEFENDER DT.HANDB. 3,5"	**39,90**
F15 STRIKE EAGLE 3 DT.HANDB. 3,5"	35,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT. 3,5"	**39,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX DT.HANDB. 3,5"	35,90
FREDDY PHARKAS 3,5"	29,90
FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL 3,5"	45,90
GABRIEL KNIGHT (SIERRA) 3,5"	**24,90**
GENESIA 3,5"	29,90
GUNSHIP 2000 DT.HANDB. 3,5"	35,90
HARRIER JUMP JET DT.ANL. 3,5"	39,90
HEART OF CHINA DT.ANL. 3,5"	34,90
INCA II KOMPL.DT. 3,5"	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	35,90
ISHAR III KOMPL.DT. 3,5"	**29,90**
JIMMY WHITE SNOOKER 3,5"	24,90
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL.DT. 3,5"	29,90
LEGENDS OF VALOUR DT.ANL. 3,5"	29,90
L'EMPEREUR KOMPL.DT. 5,25"	9,90
LASER SQUAD VGA 5,25" DT.ANL.	9,90
LOTHAR MATTHÄUS SOCCER 3,5"	19,90
MANHUNTER NEW YORK 3,5"	29,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO	29,90
MASTER OF ORION KOMPL.DT. 3,5"	**39,90**
MIGHT & MAGIC 5 – DARKS. OF XEEN. – K.D. 3,5"	**29,90**
MONKEY ISLANDS 2 VGA 3,5" KOMPL.DT.	49,90
PACIFIC STRIKE DT.HANDB. 3,5"	39,90
PGA TOUR GOLF PLUS 3,5"	34,90
PIRATES GOLD! DT. VERS. 3,5"	34,90
POLICE QUEST3 3,5"	34,90
POLICE QUEST 4 (SIERRA) 3,5"	**24,90**
POPULOUS inkl. PROMISED LAND 3,5"	19,90
POPULOUS 2 3,5"	29,90
POWERMONGER 3,5"	34,90
QUEST FOR GLORY 4 (SIERRA) 3,5"	**29,90**

Preishits PC Disketten

RAILROAD TYCOON DE LUXE DT. VERS. 3,5"	39,90
REACH FOR THE SKIES 3,5"	34,90
RED BARON DT.ANL. 3,5"	29,90
RED HELL KOMPL.DT. 3,5"	24,90
RETURN TO ZORK DT.ANL. 3,5"	**24,90**
REUNION KOMPL.DT. 3,5"	24,90
ROME AD 92 DT.ANL. 3,5"	29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5"	35,90
SIM ANT KOMPL.DT. 3,5"	24,90
SIM EARTH KOMPL.DT. 3,5"	24,90
SPACE QUEST SAGA 1-4 3,5"	**35,90**
SPACE QUEST 4 KOMPL.DT. 3,5"	19,90
SPECIAL FORCES 3,5" + 5 SPIELE	34,90
STARLORD KOMPL.DT. 3,5"	39,90
STREETFIGHTER 2 DT.ANL. 3,5"	29,90
SUBWAR 2050 inkl. MISSION KOMPL.DT. 3,5"	59,90
SYSTEM SHOCK KOMPL.DT. 3,5"	**39,90**
TASK FORCE 1942 DT.ANL. 3,5"	39,90
TEST DRIVE 3 3,5"	29,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. KOMPL.DT. 3,5"	**34,90**
TORNADO (DIGITAL INTEGRATION) 3,5"	24,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL.DT. 3,5"	**39,90**
ULTIMA 7 – BLACK GATE – KOMPL.DT. 3,5"	39,90
ULTIMA UNDERWORLD 3,5"	29,90
WAR IN THE GULF KOMPL.DT. 3,5"	**19,90**
WING COMMANDER ACADEMY 3,5"	29,90
WINTER CHALLENGE THE GAMES 3,5"	24,90
WORLD CUP USA 1994 DT.ANL. 3.5"	24,90
XENOBOTS 3,5"	29,90
YEAGER AIR COMBAT 5,25" DT.ANL.	9,90
ZOOL 2 DT.ANL. 3,5"	29,90

CD ROM Programme

10 JAHRE INTERPLAY ANTHOLOGY	**35,90**
11TH HOUR DT.ANL. *	109,90
1830 RAILROADS & ROBBER BARONS	**79,90**
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT.ANL.	69,90
7TH GUEST DT.ANL.	24,90
ACES OF THE DEEP KOMPL.DT.	89,90
ACROSS THE RHINE KOMPL.DT. *	89,90
ACTION SOCCER KOMPL.DT. *	**69,90**
AEROSMITH: QUEST FOR FAME	99,90
AIR COMBAT CLASSICS inkl. BATTLEHAWKS 1942 / SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES	89,90
AIR TRANSPORT PILOT inkl. SCENERY USA	139,90
AIRBUS A340 MULTIMEDIA ENZYKLOPÄDIE	99,90
AL QADIM KOMPL.DT.	69,90
ALADIN UND DIE WUNDERLAMPE (Märchen)	39,90
ALEX DAMPIER ICEHOCKEY 95	**59,90**
ALIEN BREED: TOWER ASSAULT DT.ANL.	65,90
ALIEN LOGIC (SSI)	79,90
ALONE IN THE DARK I KOMPL.DT.	39,90
ALONE IN THE DARK I & II KOMPL.DT.	65,90
ALONE IN THE DARK III KOMPL.DT.	89,90
AMERIKA 1861-1865 KOMPL.DT. *	**75,90**
ARCHON ULTRA KOMPL.DT.	75,90
ARMORED FIST KOMPL.DT.	85,90
AROUND HOLLYWOOD DT.ANL.	**45,90**
ATARI 2600 ACTION PACK	49,90
AUFSCHWUNG OST DELUXE EDITION K.D.	**59,90**
AWARD WINNERS PLATINUM inkl. LEMMINGS CIVILIZATION & ELITE 2 DT. VERSION	59,90
B17 FLYING FORTRESS DT.ANL.	39,90
B.C. RACERS / STONERACERS DT.ANL.	59,90
BAP: PIK SIBBE (auch Audio-CD)	39,90
BATTLEBUGS KOMPL.DT.	44,90
BATTLECHESS COLLECTION	69,90
BATTLEDROME KOMPL.DT.	44,90
BATTLEISLE 2 KOMPL.DT.	89,90
BATTLEISLE 2 SCENERY – ERBE DES TITAN – K.D.	54,90
BEAVIS & BUTTHEAD SCREENSAVER	39,90
BETRAYAL AT KRONDOR (SIERRA)	**29,90**
BIOFORGE KOMPL.DT.	85,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL.DT.	49,90
BOB DYLAN – HIGHWAY 61 INTERACTIVE –	**79,90**
BOLO DT.ANL.	49,90
BUREAU 13 DT.ANL.	75,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL.DT.	89,90
BURNTIME KOMPL.DT.	24,90
CAMPAIGN KOMPL.DT.	35,90
CHAOS CONTROL DT.HANDB. *	**89,90**
CINEMANIA (MICROSOFT) 1995 (Filmdatenbank)	139,90
CLASSIC ADVENTURE inkl. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL.DT.	99,90
COMANCHE inkl. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	69,90
COMBAT CLASSICS 3 inkl. HISTORY LINE / CAMPAIGN / GUNSHIP 2000 DT.HANDB.	69,90
COMMANDER BLOOD	85,90
CORE SUPER GAMES inkl. HEIMDALL / THUNDER-HAWK / CURSE OF ENCHANTIA DT.ANL.	19,90
COVER GIRL STRIP POKER	**29,90**
CREATURE SHOCK KOMPL.DT.	79,90
CYBERIA	**29,90**
CYBERRACE KOMPL.DT.	29,90
DAEDALUS ENCOUNTER	**89,90**
DARK FORCES KOMPL.DT.	89,90
DARKSEED KOMPL.DT.	29,90
DAS AMT KOMPL.DT.	89,90
DAS SCHWARZE AUGE (DSK) KOMPL.DT.	**39,90**
DAVID BOWIE – JUMP – WINDOWS	75,90
DAWN PATROL	**29,90**
DER REEDER KOMPL.DT.	79,90
DESCENT DT.ANL.	75,90
DESERT STRIKE	39,90
DIE BOX COMPIL. inkl. DYNATECH / WHALES VOYAGE / BURNTIME KOMPL.DT.	54,90
DIE VERRÜCKTE RALLYE KOMPL.DT.	**69,90**
DIGGERS	24,90
DINOSAURS (MICROSOFT) KOMPL.DT.	139,90
DISCWORLD DT.ANL.	89,90
DOGFIGHT DT.HANDB.	35,90
DOMINUS	**89,90**
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) K.D.	49,90
DORNRÖSCHEN (Märchen) KOMPL.DT.	**39,90**
DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – K.D.	**39,90**
DRAGONS LAIR DT.ANL.	**29,90**
DREAMWEB	**29,90**
DUNE I KOMPL.DT.	39,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL.DT.	39,90
DUNGEON MASTER 2 KOMPL.DT. *	85,90
EARTH SIEGE KOMPL.DT.	79,90
EARTH SIEGE MISSIONS KOMPL.DT.	59,90
ECSTATICA DT.ANL.	89,90
ELITE 2 (FRONTIER) DT.ANL.	29,90

CD ROM Programme

ELITE PLUS KOMPL.DT.	35,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL.DT.	75,90
EYE OF THE BEHOLDER TEIL I	19,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1 – 3 KOMPL.DT.	89,90
F117A NIGHTHAWK	35,90
F15 STRIKE EAGLE III DT.HANDB.	35,90
FALCON 3.0 DT.HANDB.	35,90
FANTASY FEST inkl. STRONGHOLD / DUNGEON HACK / FANTASY EMPIRE / UNLIMITED ADV.	85,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT.	39,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT.HANDB.	79,90
FIGHTER WING DT.ANL.	**69,90**
FLAMINGO TOURS KOMPL.DT.	89,90
FLASHBACK KOMPL.DT.	59,90
FLIGHT COMMANDER II	79,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT. *	79,90
FLIGHT PACK 2 inkl. F19 STEALTH FIGHTER / MIG 29 / FLIGHT SIM TOOL KIT	**39,90**
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK)	24,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT.	**89,90**
FLUGSIMULATOR 5.1 ENGL.VERS.	**69,90**
FLUGSIM. 5 SCENERY BRITISH ISLES	**59,90**
FLUGSIM. 5 SCENERY VIVA LAS VEGAS	**69,90**
FOOTBALL GLORY	**59,90**
FOOTBALL MANAGER – THE FINAL – DT. HB.	24,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT.HANDB.	**35,90**
FRONTIER – FIRST ENCOUNTERS – KOMPL.DT.	79,90
FRONT LINES KOMPL.DT.	69,90
FULL THROTTLE / VOLLGAS D.A. Update-fähig	**69,90**
FUSSBALL WELTMEISTERSCHAFTEN 1930 – 1994	85,90
FUTURE DIMENSIONS DT.ANL. *	**59,90**
GADGET	89,90
GONE FISHIN	89,90
GRANDEST FLEET DT.ANL.	75,90
GREAT COURTS 2 DT.ANL.	29,90
GREAT NAVAL BATTLES III	79,90
GUILTY DT.ANL.	59,90
GUNSHIP 2000 DT.HANDB.	35,90
HAMMER OF THE GODS KOMPL.DT.	79,90
HARPOON CLASSICS inkl. SCENARIOS & EDITOR	69,90
HARRIER JUMP JET DT.ANL.	39,90
HERBERT GRÖNEMEYER CD ROM / CD AUDIO	34,90
HIGH SEA TRADERS KOMPL.DT.	69,90
HOLLYWOOD PICTURES KOMPL.DT. *	**79,90**
HÖHLENWELT SAGA KOMPL.DT.	89,90
HUMANS 1 & 2 KOMPL.DT.	**19,90**
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL.DT.	69,90
INCA COLLECTION KOMPL.DT.	**65,90**
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	39,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS) inkl. MAUSMATTE	35,90
INFERNO KOMPL.DT.	**35,90**
INTERNATIONAL TENNIS OPEN DT.ANL.	85,90
IRON ASSAULT KOMPL.DT.	79,90
IRON HELIX DT.HANDB.	**29,90**
ISHAR I	**19,90**
ISHAR II	**24,90**
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE	**19,90**
JAGGED ALLIANCE	**69,90**
JORDAN IN FLIGHT (CLASSIC)	29,90
JUMP RAVEN	**69,90**
JUNGLE STRIKE DT.ANL.	65,90
KICK OFF 3 KOMPL.DT.	34,90
KIDS ON SITE	54,90
KINGS QUEST 1-6 COLLECTION	**45,90**
KINGS QUEST 7 PRINCELESS BRIDE KOMPL.DT.	89,90
KLIK'N'PLAY KOMPL.DT.	89,90
KYRANDIA 2 – HAND OF FATE –	39,90
KYRANDIA 3 – MALCOMS REVENGE – KOMPL.DT.	89,90
L-ZONE	85,90
LANDS OF LORE DT.ANL.	34,90
LARRY 1 – 6 COLLECTION DT.ANL.	89,90
LARRY 5 & PERFECT GENERAL DT.ANL.	39,90
LAURA BOW 2 – DAGGER OF AMON RA –	**19,90**
LEISURE SUIT LARRY I	29,90
LEISURE SUIT LARRY 6 inkl. MAUSMATTE	**35,90**
LEMMINGS 1 & 2	**29,90**
LEMMINGS 3 DT.ANL.	69,90
LEMMINGS FÜR WINDOWS DT.ANL.	49,90
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL.DT.	95,90
LINKS 386 inkl. 2 SCENERYS	65,90
LINKS 386 SCENERY PRAIRIE DUNE	**49,90**
LODERUNNER KOMPL.DT.	**79,90**
LOLLYPOP DT.ANL.	69,90
LOST EDEN KOMPL.DT.	**79,90**
LOTHAR MATTHÄUS SUPER SOCCER K.D.	39,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE inkl. INDY 4 / – DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	**79,90**
M1 TANK PLATOON plus 50 GAMES	29,90
MAGIC CARPET KOMPL.DT.	95,90
MAGIC CARPET DATA HIDDEN WORLDS K.D.	39,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL.DT.	**54,90**
MANIAC MANSION 2 – DAY OF TENTACLE – K.D.	69,90
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT.	89,90
MASTER OF ORION & U.F.O. DT.ANL.	69,90
MEGA PACK inkl. MEGAFORTRESS & SCENERY OPER. SLEDGEHAMMER	19,90
MEGALOMANIA DT.ANL.	29,90
MEGATRAVELLER DT.ANL.	**39,90**
MENZOBERRANZAN (SSI) inkl. MAUSMATTE	39,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB.	79,90
MICROCOSM	34,90
MIG 29 & GUNSHIP DT.ANL.	39,90
MIGHT & MAGIC 3 KOMPL.DT.	39,90
MIGHT & MAGIC TRILOGY 3 – 5 KOMPL.DT.	99,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL.DT.	39,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT.	39,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	89,90
MYST DT.HANDB.	99,90
NASCAR RACING (PAPYRUS) inkl. MAUSMATTE	**39,90**
NAVY STRIKE KOMPL.DT. *	89,90
NBA LIVE 95 BASKETBALL DT.HANDB.	**89,90**
NOCTROPOLIS KOMPL.DT.	85,90
NOVASTORM DT.ANL.	89,90
NHL ICEHOCKEY 95 DT.HANDB.	85,90
OLDTIMER KOMPL.DT.	49,90
OUTPOST (SIERRA) inkl. MAUSMATTE	39,90
PANZERGENERAL (SSI) inkl. MAUSMATTE	**39,90**
PATRIZIER KOMPL.DT.	39,90
PEGASUS 1/95 (6.0)	29,90
PERFECT GENERAL II	**79,90**
PETER GABRIEL XPLORA	89,90
PGA TOUR GOLF 486 DT.HANDB.	85,90
PINBALL DREAMS DELUXE DT.ANL.	69,90
PINBALL FANTASIES DE LUXE DT.HANDB.	69,90
PIRATES! GOLD DT.HANDB.	35,90
POLICE QUEST 4 (SIERRA) inkl. MAUSMATTE	39,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC)	29,90

CD ROM Programme

POWERHITS BATLLETECH: BATTLETECH 1 & 2 / MECHWARRIOR	34,90
POWER UP COMPIL. inkl. PIRATES GOLD / FORMULA ONE G.P. / F15 STRIKE EAGLE 3 DT.ANL.	79,90
PREMIERE MANAGER 3	59,90
PRINCE – SYMBOL INTERACTIVE –	105,90
PRIVATEER – CLASSIC –	**29,90**
PRIVATEER & STRIKE COMMANDER DT.HANDB.	89,90
PROJECT TODESPLADDE	29,90
PROTOTYPE KOMPL.DT.	**85,90**
PSYCHO PINBALL DT.ANL.	**69,90**
PYROTECHNICA DT.ANL.	59,90
ranTRAINER KOMPL.DT.	99,90
RAVENLOFT inkl. MAUSMATTE	**29,90**
RAVENLOFT 2 – STONE PROPHET –	79,90
REBEL ASSAULT DT. VERS.	**65,90**
RED BARON & RAILROAD TYCOON DT.ANL.	39,90
RENEGADE – BATTLE FOR JACOBS STAR –	85,90
RETRIBUTION DT.ANL.	79,90
RISE OF THE ROBOTS KOMPL.DT.	49,90
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL.DT.	75,90
ROYAL FLUSH PINBALL	59,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL.DT.	69,90
SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT.	49,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE inkl. SCEN.	39,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER DT.HANDB. *	59,90
SHADOWCASTER KOMPL.DT.	35,90
SHERLOCK HOLMES – LOST FILES – (CLASSIC)	29,90
SILENT SERVICE 2 & RED STORM RISING	29,90
SIM CITY 2000 & DATA KOMPL.DT.	95,90
SIM TOWER / WINDOWS DT.ANL.	**69,90**
SIMON THE SORCEROR KOMPL.DT.	59,90
SLAM CITY	54,90
SLIPSTREAM 5000 DT.ANL.	**69,90**
SOCCER KID	29,90
SPACE QUEST 1 – 5 COLLECTION DT.ANL.	85,90
SPACE SHUTTLE	29,90
SPECIAL FORCES plus 50 GAMES	29,90
STALINGRAD	79,90
STARLORD KOMPL.DT.	45,90
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	59,90
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT. *	89,90
STAR TREK NEXT GENERAT. TECHN. MANUAL	69,90
STERNEÑSCHWEIF – DSA II inkl. SAP KOMPL.DT.	75,90
STRIP POKER DT.ANL.	29,90
SUBTRADE – RETURN TO IRATA – DT. VERS.	75,90
SUBWAR 2050 inkl. SCENARIO KOMPL.DT.	**39,90**
SUMMER & WINTER CHALLENGE	**29,90**
SUPER KARTS DT.HANDB.	69,90
SUPER STREETFIGHTER II TURBO DT.ANL.	**65,90**
SUPER TETRIS plus 50 GAMES	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC)	**29,90**
SYSTEM SHOCK ENHANCED KOMP. DT.	85,90
TANK COMMANDER KOMP. DT.	79,90
TASK FORCE 1942 DT.ANL.	39,90
TEMPTATION inkl. 7TH GUEST / LAND OF LORE / HAND OF FATE / INDY CAR RACING	89,90
THE BLUE PLANET 2000 KOMPL.DT.	**45,90**
THEIR FINEST HOUR – BATTLE OF BRITAIN –	39,90
THEME PARK KOMPL.DT.	79,90
TORNADO & FALCON 3.0 DT.HANDB.	65,90
TRANSACTICA	**19,90**
TRANSPORT TYCOON KOMPL.DT.	95,90
TUNELAND KOMPL.DT.	79,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL.DT.	**39,90**
ULTIMATE BODY BLOWS DT.ANL.	54,90
ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2	89,90
US.NAVY FIGHTERS KOMPL.DT.	89,90
UNDER A KILLING MOON DT.HANDB.	99,90
UNIVERSE	29,90
USS TICONDEROGA DT.HANDB.	85,90
VIRTUOSO KOMPL.DT.	85,90
VISTA PRO 3.12 KOMPL.DT.	109,90
WACKY WHEELS DE LUXE DT.ANL.	59,90
WARCRAFT: ORKS & HUMANS DT.ANL.	79,90
WAR IN THE GULF KOMPL.DT.	35,90
WHALES VOYAGE KOMPL.DT.	29,90
WHALES VOYAGE II – DIE ÜBERMACHT – K.D. *	85,90
WIAL KATALOG-CD: VIELE DEMOS / SPIEL-BESCHREIBUNGEN CA. 500 MB nur DM	**4,99**
oder gegen DM 8,00 in Briefmarken frei Haus	
WING COMMANDER 1 & INDIANAPOLIS 500	39,90
WING COMMANDER 1& 2 DE LUXE EDITION	79,90
WING COMMANER 2 – CLASSIC –	**29,90**
WING COMMANDER 3 KOMPL.DT.	119,90
WING COMMANDER ARMADA DT.HANDB.	39,90
WING OF GLORY DT.ANL.	59,90
WOODRUFF & SCHNIBBLE OF AZIMUTH K.D.	85,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / TRANSWORLD / WINZER	65,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K.D.	89,90
X-MAS LEMMINGS 94 DT.ANL.	39,90
X WING COLLECTORS DT.ANL.	75,90
WRATH OF THE GODS	89,90
ZORRO DT.ANL.	**69,90**

PC Soundkarten/Zubehör

3DO KARTE/CREATIVE LABS D.H. & SOFTWARE	749,00
3,5" 2HD SONY FORMATTED 10ER	12,90
ACTION REPLAY VERSION 4.4 DT.HANDB.	169,00
CD-CADDYS	**6,99**
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FLIGHT CONTROL JOYST. THURSTMASTER	165,90
GRAVIS GAME PAD	**39,90**
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	**54,90**
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	49,90
JOYSTICK VERLÄNGERUNG 15POLIG	24,90
MAUSMATTE	1,90
MITSUMI FX 400 QUADRO-SPEED INTERN	**329,90**
PHOENIX FLIGHT & WCS (ADV. GRAVIS)	199,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
REVENGER JOYSTICK inkl. INTERFACE	149,00
RUDDER PEDALS (THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
SOUNDBLASTER 16 CSP DT.HANDB.	269,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION DT.HANDB.	159,90
SOUNDBLASTER AWE 32 VALUE EDITION D.H.	309,90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT.HANDB.	409,90
SOUNDBL. PRO VALUE EDITION DT.HANDB.	149,90
STAR TREK MAUSMATTEN DIVERSE MOTIVE	29,90
THRUSTMASTER FORMULA T1 DT.ANL.	239,90
VIRTUAL PILOT PRO DT.ANL.	159,90
WAVEBLASTER II	259,90
WEAPONCONTROL JOYST. (THRUSTMASTER)	199,90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten - Preishits nur solange Vorrat reicht! - Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! - Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!**

Wiedemann

07/1995



Fallen Eure Helden schon nach der ersten Runde von den Socken, oder wollen die Gläubiger Ihr Geld zurück und Euer Konto ist am Ende? Mit POWER PLAY kein Problem mehr, denn wir zeigen Euch, wie Ihr Eure Spielstände richtig manipuliert.

Alien Logic

Der witzige *Alien Logic*-Cheat stammt von Stefan Ehrenheim aus Bergkamen-Heil. So geht Ihr vor, um problemlos durch SSI's Pseudo-Adventure zu kommen und um alle Cheats in Anspruch zu nehmen:

1. Spiel starten mit dem Befehl **Alien / j**.
2. Im Spiel werden die Cheatkeys mit der Taste **Pos 1** aktiviert.
3. Cheatkeys (im Seitenansichtsmodus benutzen).

E	Durchschalten von div. Effekten
O	God Mode
T	Transport zur Fähre, die den Charakter nach Ardoth bringt
R	Heilung des Charakters
H	Selbstmord
I	Aufruf der Weltkarte
L	Springen
M	Verwandlung des Charakters in ein Eye Evid
C	Cheat Menü (mehr Gemlinks, alle Dyshas, volles Isho, usw.)
U	Tastaturabfrage (liefert einen Zahl)
B	schaltet die Kollisionsabfrage ab
N	Liefert eine Zahl

Jungle Strike

Die Levelcodes zur *Jungle Strike* PC-Version stammen von Stefan Sedlmayr aus Hofstetten.

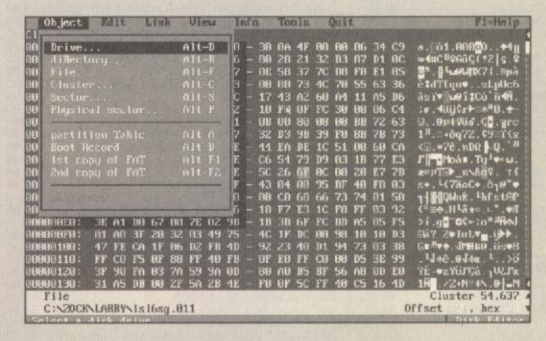
Wer jetzt in den elendslangen Missionen hängt und trotzdem die nächste sehen will, nimmt sich einfach das passende Codewort und überspringt das unlösbare Level.

2.Mission	2MMFZMMMS (Sub Attack)
3.Mission	9BNP4MMMC (Training Ground)
4.Mission	9BB4ZNMM* (Night Strike)
5.Mission	YVVS8NMM2 (Puloso City)
6.Mission	YVCXBVMMN (Snow Fortress)
7.Mission	MCXV5VMMK (River Raid)
8.Mission	MCZ8*CMMB (Mountains)
9.Mission	MCLQMZMMX (Return Home)

So geht's!

Als allererstes benötigt Ihr einen sogenannten HEX-Editor, mit dem Ihr Euch zum Beispiel den Inhalt von Spielständen anschauen könnt. "Diskedit" aus den Norton Utilities oder die PC Tools haben sich dabei bestens bewährt, "Debug" unter DOS tut's aber auch. Shareware-Disk-Editoren sind auch zur Genüge erhältlich. Nun benötigt Ihr noch den Spielstand, und es kann losgehen. Verändert mit dem HEX-Editor bitte nur Werte in eventuellen "Savegames", da im schlimmsten Fall die Festplatte das Zeitliche segnen kann. Sinnloses Herumschreiben in den Spielständen hat sich ebenfalls wenig bewährt, da dieselben dann nur noch in den seltensten Fällen vom Hauptprogramm geladen werden konnten. Wer Schwierigkeiten mit den angegebenen Positionen hat, sollte folgendes wissen: Im allgemeinen werden alle Positionen (Offset) entweder mit der Nummer des relativen Sektors und der dazugehörigen Hex/Dezimal-Postion, oder, wenn die Angabe des relativen Sektors fehlt, einfach nur mit der Hex- oder Dezimal-Position beschrieben. Die letzteren beziehen sich dann auf die Hex- oder Dezimalfolge vom Anfang der Datei an. Dabei kommt es immer darauf an, wie Euer Hex-Editor die Dateien anzeigt. Ist die Angabe im Heft mit der Eures Editors nicht ganz kompatibel, können zum Beispiel die Sektoren abgezählt werden (Angabe: relativer Sektor, Editor: Norton Diskedit) oder Ihr müßt die Angabe der Hexposition in relative Sektoren umwandeln. Bei letzterem sollte bemerkt werden, daß jeder Sektor aus 200 Hex/512 Dezimalstellen besteht. Ist die Adresse (Offset), die Ihr sucht, also 25B0 Hex/9648 Dez, teilt Ihr 9648 (den Dezimalwert) durch 512 und erhaltet einen Wert um 18,8. Euer relativer Sektor ist also Sektor 18 (vorausgesetzt, der erste ist Sektor 0) und das Byte befindet sich irgendwo im hinteren Bereich (da ,8). Nun schaut Ihr Euch den Hexwert noch einmal an (25B0) und wißt, da alle 200 Hexstellen ein neuer Sektor beginnt, daß der Sektor bei absolut 2400 Hex anfängt und bei 2600 Hex endet (beide Werte sind die nächstgeringere/nächsthöhere Sektorgrenze). Da die Werte zwischen den Grenzen bei relativer Sektorangabe von 0000 bis 01FF durchnumeriert sind, liegt absolut 2400 Hex bei 0000, 2500 Hex bei 0100 Hex und 2600 Hex bei 0200 Hex im realtiven Sektor 18 Dez. 25B0 befindet sich also bei 01B0 Hex im relativen Sektor 18 Dez. *kn*

Mit dem "Diskedit" von Norton (links) sind Spielstandmanipulationen kein Problem mehr



Menzoberanzan

Niki Burg aus Lützelburg hat sich eingehend mit dem Ravenloft-Nachfolger befaßt und sandte und die Aufschlüsselung der Spielstände.

Dazu muß die Save.dat im Verzeichnis SaveXX editiert werden :

(XX steht für Nummer des Savegames, also maximal 10).

Legende:

~~ : Bild des Charakters.
%% : Rasse des Charakters
&& : Klasse des Charakters
* * : aktuelle und normale Anzahl der Hitpoints (auf FF umschreiben).
. . : entspricht der aktuellen Stufe des Charakters (maximal Stufe 20 d.h. Hexwert 14 möglich.)
‘ ’ : Stufe der 2. Klasse, wenn Mehrklassencharakter
$$: Stufe der 3. Klasse, wenn Mehrklassencharakter
°° °° : entspricht den Erfahrungspunkten.
+ : Eigenschaften (Stärke, Verfassung, Geschicklichkeit etc.; Immer 2 Hexslots, z.b.: FF FF, entsprechen 1 Eigenschaft. Die Werte sollten jedoch 20 nicht überschreiten, weil sich das auf die Tragkraft auswirkt.)
-- -- : erster Slot des 1. Charakters im Spiel (am besten im Spiel mit einem der unten aufgeführten Gegenstände markieren, abspeichern und dann ab dieser Position anfangen, die gewünschten Gegenstände einzutragen).
\ \ : linke bzw. rechte Ringhand des Charakters (nur für Ringe !)
FF FF : leerer Slot
: letzter Slot des 1. Charakters im Spiel (auch markieren, um den Rest der Informationen für das Spiel nicht zu überschreiben. Um z.B. einen leeren Slot mit einem Beutel zu bestücken, muß berücksichtigt werden, daß ein leerer Slot mit 01 00 überschrieben werden muß, statt mit 01 FF).
__ __ : linke bzw. rechte Hand des Charakters (wichtig für Zaubersprüche, die nur mit der Hand angewandt werden können.)

Hier eine Liste aller Gegenstände im Spiel (nicht vergessen, daß ein Gegenstand immer zwei Slots ausfüllt.)

Hexadressen:

00000160:	00	65	0D	07	00	00	00	15	00	FF	FF	00	00	56	4C	41
00000170:	4B	56	45	52	44	4C	49	4E	47	00	00	00	00	88	00	~~
00000180:	00	%%	05	FF	FF	00	00	03	&&	* *	00	* *	00	. .	00	‘ ’
00000190:	FF	$$	FF	° °	° °	00	00	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	0C
000001A0:	0C	++	++	++	++	++	++	++	++	++	++	00	00	- -	- -	\ \
000001B0:	\ \	\ \	\ \	__	__	__	__	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF
000001C0:	FF	FF	FF	##	##	FF	FF	FF	FF	B4	01	FF	FF	C8	00	AA

00 00 = Pouch
01 00 = Sack
02 00 = Chest
03 00 = Sling Pouch
04 00 = Ivory Scroll Case
05 00 = Key Ring
06 00 = Quiver
07 00 = ???
08 00 = Bag of Holding
09 00 = ???
0A 00 = Stone of Winter
0B 00 = Borgenar's Stone
0C 00 = Jarlaxels Necklace
0D 00 = Galeb Dhurs Necklace
0E 00 = Gem
0F 00 = Gem of Infravision
10 00 = Gem
11 00 = Gem of Lolth
12 00 = Diamond
13 00 = Blue Gem
14 00 = Scimitar
15 00 = Scimitar "Icingdeath"
16 00 = Scimitar "Twinkel"
17 00 = Crossbow Bolt
18 00 = Pick Axe
19 00 = Crossbow
1A 00 = Sling of Seeking
1B 00 = Javelin of Lightning
1C 00 = Dagger of Throwing
1D 00 = Axe of Hurling
1E 00 = Shield of Lighning Protection
1F 00 = Shield
20 00 = Wooden Shield
21 00 = Leather Shield
22 00 = Metal Shield
23 00 = Shield
24 00 = Battle Axe
25 00 = Mace
26 00 = Quarterstafff
27 00 = Short Sword
28 00 = Long Sword
29 00 = Broad Sword
2A 00 = Warhammer
2B 00 = Dagger
2C 00 = Two-Handed Sword
2D 00 = Halberd
2E 00 = Spear
2F 00 = Throwing Knife
30 00 = Composite Bow
31 00 = Sling
32 00 = Lock Picks
33 00 = Light Pellet
34 00 = ???
35 00 = Empty Book
36 00 = Empty Mage Scroll
37 00 = Empty Cleric Scroll
38 00 = Empty Parchment
39 00 = Arrow
3A 00 = Stone
3B 00 = Potion of Levitation
3C 00 = Potion of Extra Healing
3D 00 = Potion of Fire Resist
3E 00 = Potion of Giant Strenght
3F 00 = Potion of Healing
40 00 = Potion of Speed
41 00 = Oil of fiery Burning
42 00 = Keoghtom's Ointment
43 00 = Ring of Feather Fall
44 00 = Ring of Fire Resist
45 00 = Ring of Free Action
46 00 = Ring of Protection
47 00 = Ring of Regeneration
48 00 = Ring of Wizardry
49 00 = Potion of Flying
4A 00 = Rod of Anti-Levitation
4B 00 = Wand of Enemy-Detection
4C 00 = Wand of Fireballs
4D 00 = Wand of Frost
4E 00 = Wand of Magic Missile
4F 00 = Wand of Paralyzation
50 00 = Dwarven Horn
51 00 = Bracers of Protection
52 00 = Tricinia's Bracers
53 00 = Bracers of Dexterity
54 00 = Bracers of Giant Strenght
55 00 = Empty Parchment Fragment
56 00 = Empty Parchment Fragment
57 00 = Empty Parchment Fragment
58 00 = Empty Parchment Fragment
59 00 = Coin
5A 00 = Insignia of House Do'Urden
5B 00 = Empty Letter
5C 00 = Stone
5D 00 = Magical Stone
5E 00 = Yellow Candle (aus)
5F 00 = Yellow Candle (brennt,Licht)
60 00 = Black Candle (aus)
61 00 = Black Candle (brennt,Dunkelheit)
62 00 = White Candle (aus)
63 00 = White Candle (brennt,?)
64 00 = Red Candle (aus)
65 00 = Red Candle (brennt,Feuerball)
66 00 = Short red Candle (aus)
67 00 = Short red Candle (brennt)
68 00 = Tiny red Candle (aus)
69 00 = Tiny red Candle (brennt)
6A 00 = Blue Candle (aus)
6B 00 = Blue Candle (brennt,Blitzstrahl)
6C 00 = Short blue Candle (aus)
6D 00 = Short blue Candle (brennt)
6E 00 = Tiny blue Candle (aus)
6F 00 = Tiny blue Candle (brennt)
70 00 = Music Box of Healing (geschlossen)
71 00 = Music Box of Healing (geöffnet)
72 00 = Empty Bucket
73 00 = Filled Bucket
74 00 = Torch (an)
75 00 = Torch (aus)
76 00 = Holy Symbol of Dumathoin
77 00 = Lump of Fungus
78 00 = Figurine
79 00 = ???
7A 00 = Jade Spider
7B 00 = Zaubersprüche für die Hände
7C 00 = Zaubersprüche für die Hände
7D 00 = Zaubersprüche für die Hände
7E 00 = Zaubersprüche für die Hände
7F 00 = Zaubersprüche für die Hände
80 00 = Zaubersprüche für die Hände
81 00 = Zaubersprüche für die Hände
82 00 = Zaubersprüche für die Hände
83 00 = Zaubersprüche für die Hände
84 00 = Zaubersprüche für die Hände
85 00 = Zaubersprüche für die Hände
86 00 = Zaubersprüche für die Hände
87 00 = Figurine
88 00 = Figurine
89 00 = Figurine
8A 00 = Figurine
8B 00 = Chalice
8C 00 = Silver Circle Key
8D 00 = Silver Clover Key
8E 00 = Silver Star Key
8F 00 = Silver Moon Key
90 00 = Silver Axe Key
91 00 = Golden Circle
92 00 = Golden Key with red Gem
93 00 = Golden Key with blue Gem
94 00 = Golden Key with black Gem (Patron Key)
95 00 = Golden Key with green Gem
96 00 = Iron Circle Key
97 00 = Iron Key
98 00 = Green Key 1
99 00 = Green Key 2
9A 00 = Green Key 3
9B 00 = Green Key 4
9C 00 = Green Key 5
9D 00 = White Circle Key
9E 00 = ???
9F 00 = ???
A0 00 = ???
A1 00 = ???
A2 00 = ???
A3 00 = Helm +2
A4 00 = Helm with Spider +2
A5 00 = Helm of Spiders +2
A6 00 = Helm of Disguise +2
A7 00 = Leather Helm
A8 00 = Padded Helm
A9 00 = Ring Helm
AA 00 = Scale Helm
AB 00 = Chain Helm
AC 00 = Elven Chain Helm
AD 00 = Bronze Helm
AE 00 = Banded Helm
AF 00 = Plate Helm
B1 00 = Adamnite Plate Helm
B2 00 = Drow Adamnite Plate Helm
B3 00 = Ghost Plate Helm
B4 00 = Blue Robe
B5 00 = ???
B6 00 = White Robe
B7 00 = ???
B8 00 = Green Robe
B9 00 = ???
BA 00 = Cloak of Protection
BB 00 = ???
BC 00 = Leather Armor
BD 00 = ???
BE 00 = Padded Armor
BF 00 = ???
C1 00 = ???
C2 00 = Scale Mail
C3 00 = ???
C4 00 = Chain Mail
C5 00 = ???
C6 00 = Chain Mail
C7 00 = ???
C8 00 = Elven Chain Mail
C9 00 = ???
CA 00 = Bronze Plate Mail
CB 00 = ???
CC 00 = Banded Armor
CD 00 = ???
CE 00 = Plate Mail
CF 00 = ???
D1 00 = ???
D2 00 = Adamnite Chain Mail
D3 00 = ???
D4 00 = Adamnite Plate Mail
D5 00 = ???
D6 00 = ???
D7 00 = Elf Ghost Plate Mail
D8 00 = ???
D9 00 = Rusted Chain Mail
DA 00 = ???
DB 00 = Rusted Plate Mail
DC 00 = ???
DD 00 = Centaur Armor
DE 00 = ???
DF 00 = ???
E1 00 = Mage Scroll of "Armor"
E2 00 = Mage Scroll of "Burning Hands"
E3 00 = Mage Scroll of "Chill Touch"
E4 00 = Mage Scroll of "Immunity to Adherance"
E5 00 = Mage Scroll of "Detect Undead"
E6 00 = Mage Scroll of "Light"
E7 00 = Mage Scroll of "Magic Missile"
E8 00 = Mage Scroll of "Shield"
E9 00 = Mage Scroll of "Feather Fall"
EA 00 = Mage Scroll of "Protection from Evil"
EB 00 = Mage Scroll of "Shocking Grasp"
EC 00 = Mage Scroll of "Spook"
ED 00 = Mage Scroll of "Agannazer's Scorcher"
EE 00 = Mage Scroll of "Blur"
EF 00 = Mage Scroll of "Improved Identify"
F1 00 = Mage Scroll of "Ice Knife"
F2 00 = Mage Scroll of "Darkness"
F3 00 = Mage Scroll of "Levitate"
F4 00 = Mage Scroll of "Melf's Acid Arrow"
F5 00 = Mage Scroll of "Stinking Cloud"
F6 00 = Mage Scroll of "Web"
F7 00 = Mage Scroll of "Dispel Magic"
F8 00 = Mage Scroll of "Fireball"
F9 00 = Mage Scroll of "Flame Arrow"
FA 00 = Mage Scroll of "Haste"
FB 00 = Mage Scroll of "Slow"
FC 00 = Mage Scroll of "Hold Person"
FD 00 = Mage Scroll of "Invisibility 10 Foot"
FE 00 = Mage Scroll of "Lightning Bolt"
FF 00 = Mage Scroll of "Vampiric Touch"

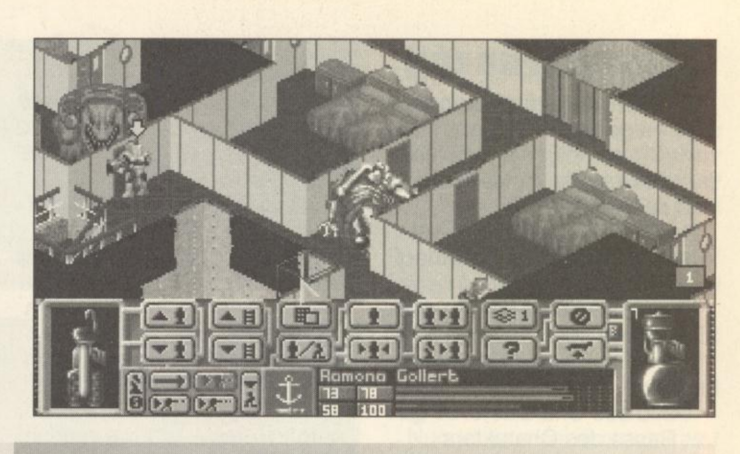
Nach FF 00 geht es mit 01 01, 02 01, 03 01... weiter (Spruchrollen sind dann nach Stufen geordnet). Viel Spaß beim Ausprobieren!

XCOM: Terror from the Deep

Sven Weisser aus Moers erknobelte ein paar zusätzliche Hexereien zu denen aus *POWER PLAY 6/95*. Editiert einfach die Datei "BASE.DAT" in dem entsprechenden Save-Verzeichnis, und schon habt Ihr alle Gegenstände auf Lager, die Ihr wollt.

Unten die Tabellen mit den dezimalen absoluten Offsets der einzelnen Gegenstände. Tragt an diesen Positionen den nötigen Wert ein (z.B. 00 0A für zehn Stk.). Setzt diese Werte allerdings nicht zu hoch, da die Lagerkapazität sonst allzu schnell erschöpft ist. Was will man auch mit 200 I.W.V. Kanonen?

Endlich dürft Ihr mit den Waffen Eurer Wahl losballern, ohne diese vorher produzieren zu müssen



Datei-Offset	Typ
15 + 16	Ajax – Werfer
17 + 18	A.V.P. Sprengkopfwerfer
19 + 20	U-Boot Gaskanone
21 + 22	I.W.V. Kanone
23 + 24	Gauss'sche Kanone
25 + 26	Sonaroszillator
27 + 28	Ajax – Torpedos
29 + 30	A.V.P. Sprengkopftorpedos
31 + 32	Gasmunition (x 50)
33 + 34	I.W.V. Munition
35 + 36	Coelacanth / Gaskanone
37 + 38	Coelacanth / Aqua Jet
39 + 40	Coelacanth / Gauss
41 + 42	Verdränger / Sonar
43 + 44	Verdränger / P.W.T:
45 + 46	Pfeilgewehr
47 + 48	Pfeilladestreifen
49 + 50	Jet Harpune
51 + 52	Harpunenladestreifen
53 + 54	Gaskanone
55 + 56	GK-PB-Bolzen
57 + 58	GK-HE-Bolzen
59 + 60	GK-Phosphorbolzen
61 + 62	Hydro Jetkanone
63 + 64	HJ-PB-Munition
65 + 66	HJ-HE-Munition
67 + 68	HJ-I-Munition
69 + 70	Torpedowerfer
71 + 72	Kleiner Torpedo
73 + 74	Großer Torpedo
75 + 76	Phosphortorpedo
77 + 78	Gauss'sche Pistole
79 + 80	Gauss'sches Gewehr
81 + 82	Schwere Gauss
83 + 84	Magnetstrahl Granate
85 + 86	Farbgranate
87 + 88	Teilchenstörgranate
89 + 90	Magnabündel Sprengstoff
91 + 92	Teilchenstörsensor
93 + 94	Verbandskasten
95 + 96	M.S. Störer
97 + 98	Thermo Taser
99 + 100	Chemische Leuchtrakete
101 + 102	Vibroklinge
103 + 104	Thermische Lanze
105 + 106	Schwere Thermische Lanze
107 + 108	XXXXXXXXXXXXXXXXX
109 + 110	XXXXXXXXXXXXXXXXX
111 + 112	XXXXXXXXXXXXXXXXX

Datei-Offset	Typ
113 + 114	Sonarkanone
115 + 116	Kanonenladestreifen
117 + 118	Sonar Blasta Gewehr
119 + 120	Blasta Ladestreifen
121 + 122	Sonarpistole
123 + 124	Pistolenladestreifen
125 + 126	Störimpulswerfer
127 + 128	Störermunition
129 + 130	Thermalschockwerfer
131 + 132	Thermalschockbombe
133 + 134	Sonarimpulsgeber
135 + 136	Zribit
137 + 138	M.S. Lesegerät
139 + 140	Magazin für Gauss'sche Pistole
141 + 142	Magazin für Gauss'sches Gewehr
143 + 144	Magazin für Schwere Gauss
145 + 146	Aquatoiden Leiche
147 + 148	Kiemenmenschen Leiche
149 + 150	Hummermenschen Leiche
151 + 152	Tasoth Leiche
153 + 154	Calciniten Leiche
155 + 156	Ungetüm Leiche
157 + 158	Bio-Drohnenleiche
159 + 160	Tentakulanten Leiche
161 + 162	Triszenen Leiche
163 + 164	Halluzinoiden Leiche
165 + 166	Xintfisch Leiche
167 + 168	Techniker
169 + 170	Truppenführer
171 + 172	Soldat
173 + 174	Terrorist
175 + 176	Ionenstrahlbeschleuniger
177 + 178	Magnetische Navigation
179 + 180	U-Boot Bau der Aliens
181 + 182	Außerirdische Kryogenzellen
183 + 184	Alien Klonapparaturen
185 + 186	Außerirdische Lernmaschinen
187 + 188	Außerirdische Implantierer
189 + 190	Untersuchungsraum
191 + 192	Aqua Kunststoffe
193 + 194	Außerirdische Re-Animierungszone
195 + 196	Aqua Kunststoff Panzerung
197 + 198	Ionenpanzerung
199 + 200	Magnet Ionenpanzerung
201 + 202	Harpunenbolzen
203 + 204	Aqua Jetgeschosse
205 + 206	P.W. Torpedo
207 + 208	Munition für Gauss'sche Kanone

Ihr habt Probleme mit Eurem PC? Der Kühlaufsatz ist geschmolzen und die Grafikkarte fängt an zu piepen? Euer Netzteil ist explodiert und das Diskettenlaufwerk weigert sich, die POWER PLAY-CD zu lesen? Kurzum: Euer PC will nicht so, wie Ihr wollt, und Ihr steht kurz vor dem Herzinfarkt. Dann hilft nur noch einer: Doc Düse!



Drucker unter Druck

Ich besitze einen i486DX2 66Mhz mit 8MB RAM. Auf meinem Motherboard (VLB- und ISA-Bus) haben neben der Standardkontrollerkarte, ein Modem, eine Soundblaster Pro Karte, eine Highspeed-Kontrollerkarte für meinen Streamer und einer Kontrollerkarte für mein Mitsumi Double-Speed CD-ROM-Laufwerk auch eine Spea/V7, 1MB Grafikkarte mit dem Cirrus Logic Prozessor CL- GD5426 (V7-Vega BIOS 4.00v) Platz gefunden.

Nun habe ich mir vor drei Wochen auch noch einen HP DeskJet 560C zugelegt. Ich war natürlich ganz heiß, installierte die Druckertreiber und druckte eine PCX-Grafik aus Paintbrush (Windows) mit der Auflösung 800 x 600 Punkte 64K Farben aus. Alles klappte perfekt! Zwei Wochen später jedoch bekomme ich anstelle des Ausdrucks nur dauernd die Meldung : "Paintbrush verursacht eine allgemeine Schutzverletzung in Modul DESKJETC.DRV an Adresse 0003:2EAF." Bei einem erneuten Versuch erhalte ich die Meldung : "Drucker ist belegt !". Beide Male benutzte ich den Grafiktreiber "SPEA BIGWIN 800 x 600 64K colours" von der V7-VEGA Superdisk (rel. 0993.4). Schwarzer Textausdruck klappte weiterhin ohne Probleme.

Ich probierte daraufhin alle mir verfügbaren Drucker- bzw. Grafiktreiber aus, Ergebnis negativ. Ein Anruf bei Hewlett Packard folgte. Das Ergebnis: Der Grafiktreiber wäre nicht zum Druckertreiber kompatibel. Wenn ich mit Farbe drucken möchte, solle ich den Windows Super-VGA Treiber 00x600 mit 16 Farben benutzen oder mir eine neue Version meines Grafiktreibers besorgen. Auf meine Feststellung, daß der Ausdruck ja schon einmal mit mehr als nur 256 (VGA) bzw. 16 (SVGA) Farben funktioniert habe, war die Antwort: "Zufall"!

Die Techniker der SPEA/-V7-Hotline verwiesen mich auf Ihre Mailbox, in der ich die neuesten Grafiktreiber downloaden könnte. Daraufhin gingen sicherlich 20 DM oder mehr an Übertragungskosten drauf. Das Fazit: Die angebotenen Treiber sind älter als die Treiber, die ich schon besitze oder sie liefen erst gar nicht !

Und nun meine Frage: Wie bekomme ich meinen Ducker wieder zum Laufen wenn ich die Bilder nicht von 800 x 600-64K-Colors auf 640 x 480-256-Colors bzw. 800 x 600-16-Colors konvertieren möchte (Qualitätsverlust)? Er lief ja schon einmal mit dem oben erwähnten Grafiktreiber. Gibt es eventuell einen Grafiktreiber, der nicht von SPEA/V7 stammt, aber trotzdem mit dem Cirrus Logic CL-GD5426 Chip arbeitet?

Ich stecke all meine Hoffnung in Dich und Dein Können und hoffe auf eine positive Antwort, aber auch eine negativ ausfallende Antwort würde mich freuen.

Andreas Dyllick-Brenzinger, Freiburg

Als erstes solltest Du Dir über eines klar sein: Die Druckqualität eines Bildes, so gut oder schlecht die Grafik auch sein mag, ist in *nicht* im Geringsten vom Windows-Grafiktreiber abhängig. Dieser sorgt lediglich für die Darstellung der Grafik auf Deinem Bildschirm. Für die Druckqualität sind drei Dinge ausschlaggebend: Als erstes natürlich Dein Drucker, als zweites die Qualität des Bildes und als dritter Faktor der installierte Druckertreiber. Sollte es wirklich vorkommen, daß sich Dein Druckertreiber nicht mit dem Grafikkartentreiber verträgt, was ohnehin schon seltsam genug ist, brauchst Du nicht zu verzweifeln, denn für einen guten Druck brauchst Du keinen guten Grafiktreiber. Nutze einfach einen normalen Grafiktreiber, der Dir oben von HP empfohlen wurde (800 x 600 in 16 Farben) und drucke Deine 24-Bit-Grafiken aus. Sie sehen auf dem Monitor zwar scheußlich aus, haben von Ihrer Qualität jedoch *NICHTS* eingebüßt (die Daten, die an den Drucker gehen, sind die selben) und können genauso gut gedruckt werden, wie mit einem 24-Bit-Grafik-Treiber. Du brauchst Deine Grafiken also nicht herunterrechnen oder konvertieren!

DOSKEY

Ich bin stolzer Besitzer eines 486/DX 33 mit 4 MB RAM. Wenn mein Freund bei seinem Computer im DOS-Prompt etwas reinschreibt und dann die Cursortasten bewegt, kann er frühere Befehle wieder aufrufen und mit dem Cursor die Zeile editieren. Bei mir wird die Zeile immer gelöscht, wenn ich die Links-Cursortaste betätige. Wir haben das gleiche DOS (Version 6.2). Er sagte, da muß man irgendwas mit "DOSKEY" in die Autoexec.bat schreiben. Wie kann man das auch bei mir machen?

Andere Frage: Ich bin beim Kauf von SVGA-Spielen immer sehr verunsichert. Im MSD steht "Video Adapter Type: VGA" und "Display: VGA Colour". Trotzdem kaufte ich mir "Sim City 2000" für Windows, und alles läuft super. Hab ich jetzt SVGA oder nicht?

Da ich nur 4 MByte RAM besitze und meinen Computer nicht aufrüsten kann, lau-

Doc Düse: So geht's

Habt Ihr technische Fragen zu Eurem PC? Dann nichts wie an die Tastatur gesetzt und einen Brief formuliert. Ganz dringende Bitte: Auf dem Briefumschlag und (!) auf dem Brief und (!) auf einer eventuell eingesandten Diskette bitte immer (!) den Absender angeben, da ich im Falle eines Falles nicht reagieren kann. Das Ganze bitte auch möglichst nicht handschriftlich schreiben. So manche vielleicht interessante Frage ist in letzter Zeit unbeantwortet geblieben, weil ich nicht entziffern konnte, was der Absender eigentlich will. Schickt das Ganze an den

MagnaMedia Verlag
Aktiengesellschaft
Redaktion Power Play
Stichwort "Doc Düse"
Postfach 1304
85531 Haar bei München

fen viele Programme quälend langsam. Gibt es ein paar Tricks, mit denen man mehr Speicher bekommt?

Nico Hagen, Wasserburg

1. Um bei Dir "Doskey" zu installieren, benötigt Deine Autoexec.bat eigentlich nur eine Zeile:

C:\DOS\DOSKEY.COM

Editiere einfach Deine AUTOEXEC.BAT (edit c:\autoexec.bat) und hänge diese Zeile an. Wenn Du Deine AUTOEXEC.BAT nicht editieren willst (immerhin belegt auch DOSKEY etwas Speicher), kannst Du auch jederzeit unter DOS "DOSKEY" eintippen, und schon klappt's. Nun bist auch Du in der Lage, mit den Cursortasten zu spielen und verschwundene Befehle wieder "her zu zaubern". Genaueres erfährst Du im DOS-Handbuch.

2. MSD zeigt immer die derzeitige Konfiguration an und ist als Detector für SVGA-Karten nicht unbedingt zu empfehlen. Es reicht schon, wenn Du weißt, wieviel Speicher Deine Karte besitzt (Handbuch der Grafikkarte). Hat sich 512 kByte oder mehr ist es eine SVGA-Karte. Wenn Du Dein Windows in einer Auflösung von 640 x 480 mit mehr als 16 Farben laufen hast (zum Beispiel 256 Farben), ist auch klar, daß eine SVGA-Karte in deinem Rechner steckt. Unter DOS benötigen die meisten SVGA-Spiele einen sogenannten VESA-Treiber, der entweder auf den neueren Grafikkarte[illegible]on-board installiert ist, oder der vom Hersteller auf Diskette mitgeliefert wurde. Dazu findest Du mehr im Handbuch Deiner Grafikkarte.

Der Sandmann

Ich habe ein kleines Problem. Alles fing so an: Mein Freund erzählte mir von einem Programm unter DOS namens DEFRAG, das zum Beispiel Spiele schneller laufen läßt, wenn man es einmal ausgeführt hat. Als ich dieses Programm ausprobierte, ohne genau zu wissen, was es macht, begannen meine Probleme. Ich versuchte danach Dune 2 zu spielen, aber kaum habe ich das Programm gestartet, kommt die Meldung, ich hätte zu wenig Arbeitsspeicher frei. Das kommt mir ziemlich seltsam vor, denn ich habe 8 MByte RAM und Dune 2 braucht nicht so viel (steht auf der Packung). Als ich DEFRAG noch nicht ausgeführt hatte lief alles prima. Auch Civilization läuft nicht mehr richtig, denn alle Bilder werden nicht mehr richtig angezeigt. Wie kann ich DEFRAG rückgängig machen und wofür wird es überhaupt benutzt?

Alexander Wulf, Berlin

DEFRAG ist ein DOS-Programm, daß zerstückelte Daten wieder zusammenfaßt. Durch das tagelange lesen, schreiben, löschen und kopieren auf der Festplatte werden die in Blöcke eingeteilten Dateien fragmentiert – die Daten werden also aufgesplittet und befinden sich auf verschiedenen Positionen auf der Festplatte, obwohl sie zu einer Datei gehören. Du kannst Dir das so vorstellen, daß Dich jemand beauftragt, einen Eimer Sand zu holen und der Sand in kleinen Häufchen in der Gegend herumliegt, die Du alle einzeln einsammelst, bis Dein Eimer voll ist. Dieser Sand ist also fragmentiert, er liegt in kleinen Fragmenten herum. Würde dieser Sand nicht fragmentiert sein, würde statt der Häufchen nur ein einziger Haufen herumliegen, den Du einmalig in Deinen Eimer kippst und zurück bringst. Dieses geht natürlich schneller. DEFRAG macht nun folgendes: Es schaut, aus wie vielen Daten-Haufen eine Datei besteht, und, sind es mehrere, nimmt sich DEFRAG eine Schippe und schippt die Häufchen zu einem einzigen zusammen. So braucht die Festplatte logischerweise weniger Zeit, einen Haufen ins RAM zu kopieren, als sich alle Häufchen einzeln zu suchen. Übrigens kannst Du DEFRAG nicht rückgängig machen.

Soweit zur Vorgehensweise von DEFRAG. Daß DEFRAG dabei Daten zerstört, ist eigentlich kaum möglich, allerdings sollte vor jedem DEFRAG-Vorgang einmal SCANDISK oder CHKDSK /F aufgerufen werden, um eventuelle "verlorene Ketten" zu finden und die Festplatte etwas "gröber" aufzuräumen.

So kann es auch sein, daß einige Files aus Deinem Civilization-Verzeichnis nicht mehr die sind, die sie mal waren. Dies ist jedoch sehr unwahrscheinlich, aber trotzdem solltest Du das Spiel löschen (kopier Dir vorher die Savegames) und es einfach noch einmal installieren.

Bei Dune 2 sieht die Sache schon anders aus. Mit Speicherproblemen hat DEFRAG eigentlich nichts zu tun, so daß die Ursache in Deiner Systemkonfiguration liegt.

Checke einfach Deine Config.sys und Autoexec.bat. Zu den genaueren Systemanforderungen des Spiels und eventuellen Änderungen der Config.sys oder Autoexec.bat schaust Du im Handbuch, das eigentlich jeder Spielepackung beiliegt, nach.

Das große Rätsel um die CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT

Besonders für Neueinsteiger und Umsteiger ist es ein großes Problem: Spiele wollen nicht laufen, denn irgenwie fehlt immer etwas Speicher, aber wir haben doch 8 MByte im Rechner. Nun zeigen die Handbücher mit dem Zeigefinger immer auf die CONFIG.SYS und die AUTOEXEC.BAT, doch was ist das eigentlich, wozu braucht der Computer diese Dateien und was steht da drin?

Um Euch hier ein wenig weiterzuhelfen, geben wir Euch ein paar Tips und entwirren die Rätsel um die CONFIG.SYS und die AUTOEXEC.BAT.

Die CONFIG.SYS ist eine Textdatei, die zum Konfigurieren der Hardwarekomponenten Eures Systems dient und beim Booten immer aufgerufen wird.

Die AUTOEXEC.BAT ist eine BATCH-Datei, also eine Stapelverarbeitungsdatei, die nach der CONFIG.SYS aufgerufen wird und deren Befehle nach dem Starten des PC's automatisch aufgerufen werden.

Grundsätzlich kommen PC-Anwender nie umhin, diese Dateien irgendwann einmal zu editieren. Dazu tippt im DOS-Prompt einfach "edit c:\autoexec.bat" beziehungsweise "edit c:\config.sys" ein.

Was enthalten diese Dateien nun im einzelnen?

CONFIG.SYS

DEVICE C:\DOS\HIMEM.SYS

Dieser Befehl steht eigentlich immer in der CONFIG.SYS und verwaltet die Verwendung des Erweiterungsspeicher (Extended Memory/XMS), also alles, was nach den sagenhaft wenigen 640 KByte kommt.

DOS=HIGH

Bedeutet hier, daß MS-DOS den oberen Speicherbereich nutzt. Wer genügend Arbeitsspeicher will, muß diesen Befehl verwenden.

FILES=40

Legt fest, daß in diesem Fall 40 Dateien gleichzeitig geöffnet sein können. Benötigen Spiele etwas anderes, steht dies im Handbuch. Mit 40 fahrt Ihr aber recht gut.

BUFFERS=20

Legt fest, wieviele Datenpuffer MS-DOS reserviert, die zu oder von einem Datenträger übertragen werden. Benötigen Spiele etwas anderes, steht dies im Handbuch. Diese Minimal-Austattung der CONFIG.SYS genügt zum Beispiel schon, um Windows optimal laufen zu lassen.

DEVICE=???

Mit DEVICE ladet Ihr Gerätetreiber, zum Beispiel einen Maustreiber, Euren CD-ROM-Treiber oder andere Speicherverwaltungsprogramme, die einige Spiele unbedingt benötigen. Die meisten Geräte, die Ihr installiert (CD-ROMs, MPEG- Karten, etc.), schreiben bei der Installation diese Zeilen selbsttätig in die CONFIG.SYS.

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE

Simuliert den Expanded Memory (EMS), der von vielen Spielen verlangt wird. Mit diesem Befehl ermöglicht Ihr auch den Zugriff auf den hohen Speicherbereich (UMB). Mit diesem Befehl könnt Ihr an das DOS=HIGH ein ,UMB anhängen (DOS=HIGH,UMB).

Nun ist der DOS-Zugriff auf den hohen Speicherbereich (Upper Memory Blocks = UMB, die 384 KByte oberhalb des konventionellen 640 KByte-Speichers) möglich.

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS
Mit diesem Befehle habt Ihr keinen EMS.

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM
Mit diesem Befehl habt Ihr den größtmöglichen EMS

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 4096 RAM
Mit diesem Befehl schafft Ihr Euch exakt 4095 KByte EMS. Natürlich könnt Ihr auch andere Werte eintragen.

DEVICEHIGH=????
Benutzt diesen Befehl, statt DEVICE, um Eure Gerätetreiber in den Hohen Speicherbereich zu laden (CD-ROM, etc.). Es wird Euch mehr Arbeitsspeicher zur Verfügung gestellt.

AUTOEXEC.BAT
Hier lauern die meisten "Speicher"-Killer, die Euch den nötigen konventionellen Arbeitsspeicher klauen.

PROMPTpg
Bestimmt das Ausshen der Eingabeaufforderung. Hier gibt es Euch das aktuelle Laufwerk und den Pfad an (nach dem Booten meist "C:\>".

PATH C:\;C:\DOS;...
Legt die Pfade fest. Hier könnt Ihr Directories eintragen (getrennt von einem Symikolon), von denen Ihr die darin befindlichen Programme starten könnt, egal, in welchem Verzeichnis Ihr Euch auch befindet.

C:\VERZEICHNIS\PROGRAMM
Startet das angegebene Programm aus dem angegebenen Verzeichnis. Hier stehen zum Beispiel die Maustreiber, wenn sie nicht in der CONFIG.SYS eingerichtet wurden (z.B. C:\DOS\MOUSE.COM).

LOADHIGH C:\VERZEICHNIS\PROGRAMM
Das Programm wird, wenn möglich, in den hohen Speicherbereich geladen. Das schafft meistens viel Speicherplatz.

REM
Dieses REM schreibt Ihr immer vor eine Zeile, wenn Ihr sie nicht benötigt, aber nicht löschen wollt. REM bewirkt, daß das DOS diese Zeile nur als Kommentar beachtet und nicht ausführt. Benötigt Ihr das darauffolgende Programm wieder, nehmt Ihr das REM einfach wieder raus.

C:\DOS\SMARTDRV.EXE
Der Festplatten-Cache von Microsoft beschleunigt zwar alles, nimmt jeedoch Speicherplatz in Anspruch.
Habt Ihr Speicherprobleme, muß Smartdrv meißt gehen.

C:\DOS\MSCDEX.EXE /X:CD_NAME /M:X /E
MSCDEX initialisiert Euer CD-ROM und muß immer in der Autoexec.bat stehen, wenn Ihr auf das CD-Laufwerk zugreifen wollt. Der CD-NAME nach /X wird in der CONFIG.SYS von dem Treiber festgelegt. Das /M gibt an wieviele Sektoren-Puffer generiert werden sollen und das /E legt diese Sektoren-Puffer in den hohen Speicherbereich, wenn möglich.

C:\DOS\KEYB GR,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
Lädt den Tastatur-Treiber. Wenn Ihr nicht unbedingt die deutsche Tastatur braucht, kann dieser Treiber, der natürlich auch Speicher benötigt, für Spiele rausgeworfen werden.
Natürlich werden alle Änderungen erst wirksam, wenn Ihr Euren Computer neu bootet. Wer sich zudem noch den nötigen Speicherplatz schaufeln will, ohne groß herumzutippen, nutzt das Programm MEMMAKER unter DOS. Dieses Programm schreibt Eure CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT so um, daß maximale Leistung erzielt wird. Als letzte Alternative könnt Ihr immer noch auf die sichere Methode einer Bootdiskette zurückgreifen, die meist von den Installationsprogrammen der Spiele erzeugt weren kann. Denkt aber daran, Eure Maustreiber und eventuell auch den CD-ROM-Treiber in die Konfigurationsdateien auf der Bootdisk einzutragen, wenn Ihr sie benötigt.
Als letztes noch die eleganteste Lösung von allen: Das MS-DOS 6-Startmenü. Mit diesem Menü ist es möglich, nach jedem Neustart zwischen mehreren Konfigurationen zu wählen. Hier ein natürlich frei editierbares Beispiel:

CONFIG.SYS

```
[MENU]                     Hier legt Ihr die Menü-
MENUITEM=WIN, WINDOWS      Punkte fest. Das erste Wort
MENUITEM=EMM, EMM          gibt den Sprungpunkt an,
MENUITEM=HIM, HIMEM        das zweite die Erläuterung.
MENUDEFAULT=EMM, 10        Als Default-Menüpunkt wird
                           EMM gewählt, der nach 10
                           Sekunden autom. startet.

[common]                   Gibt an, was immer, egal
                           welche Konfiguration Ihr
                           wählt,geladen wird.
DOS=HIGH
FILES=40
BUFFERS=20

[WIN]                               WINDOWS-START
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE= CD_ROM TREIBER

[EMM]                               EMM mit allem.
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM
DOS=UMB
DEVICEHIGH= CD_ROM TREIBER

[HIM]                               HIMEM ohne alles.
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
```

AUTOEXEC.BAT

```
SET BLASTER=A220 I5 D1 T2  Das [Common]-Äquvalent.
PROMPT[%config%] $p$g      Mit Soundkarten-Initialisie-
ECHO OFF                   rung und der Promp
SET TEMP=c:\TIME           Definierung.
goto %config%

:WIN
PATH C:\DOS;C:\WINDOWS;C:\BAT;...
C:\DOS\SMARTDRV
C:\DOS\MSCDEX.EXE /E /D:CD_NAME /M:10
WIN
goto Ende

:emm
PATH C:\DOS;C:\WINDOWS;C:\BAT;...
LOADHIGH C:\DOS\keyb gr,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:mscd001 /M:10 /E
LOADHIGH C:\ MAUSTREIBER
LOADHIGH SMARTDRV.EXE
Goto ENDE

:him
PATH C:\DOS;C:\BAT;...
C:\DOS\keyb gr,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
REM LOADHIGH C:\MAUSTREIBER          KEINE Maus
REM LOADHIGH SMARTDRV.EXE            KEIN Smartdrv
goto Ende

:Ende
```



Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

MEGA DRIVE

SNES

Wir liefern auch:

CD-ROM-Laufwerke
Controller
Festplatten
Grafikkarten
Joysticks
Kabel
Motherboards
Netzwerkzubehör
PC-Gehäuse
Soundkarten

Bitte nur Händler-anfragen!

ACHTUNG! Neue Adresse

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Passauer Straße13
D-94133 Röhrnbach
Tel. 0 85 82 / 96 05-0
Fax 0 85 82 / 96 05-99

Profi Vertriebs GmbH
Metzerstr. 7, 33607 Bielefeld

Telefon: 05 21/17 58 80
Telefax: 05 21/17 58 61

Komplette Preisliste gegen 3,– DM in Briefmarken

Wir liefern auch Software für **CDI, SNES, 3-DO.**

		3,5"	CD-ROM
Aladdin	DA	59,90	
Alles über HiFi	DV		39,90
Around Hollywood	DA		45,90
Biing!*	DV		69,90
Bioforge	DV		89,90
Black Hawk	DV		32,90
Bureau 13	DV	79,90	79,90
CD-Globe Kanada	DV		29,00
Chaos Control	DA		92,90
Cyberia	DV		87,90
Daedelus Encounter	DV		89,90
Dark Forces	DV		99,90

SOFT-PROFI

Spiele · Anwendungen · Multimedia

		3,5"	CD-ROM
Das Amt	DV		89,90
Das große Lexikon	DV		39,90
Descent	DA	79,90	87,60
Full Throttle (Vollgas)*	EV		89,90
Hugo	DV	58,90	
Island Inside	DV		47,90
King´s Quest 7	DV		85,90

		3,5"	CD-ROM
Lion King	DA	59,90	
Lost Eden	DV		79,90
NBA Live 95	DA		89,90
Noctropolis	DV		89,90
PC-Hardware Lexikon	DV		39,90
Phantasmagoria*	DV		94,90
Sim Tower*	DV	89,90	89,90
Star Trek - Next Gen.*	DV		94,90
Welt der Biere	DV		68,00
WIN Shopping Direkt	DV		29,90
Wing Commander III	DV		95,00
X-Com (Terror from...)	DV	89,90	89,90

Versand per UPS-Nachnahme, ab 250,– DM frei Haus/*=bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

Low Budget Software

ab 19,90 DM

Ständig wechselnd ab Lager.

Nachfragen über

Hotline 05 21/17 58 56

KaroSoft

Jürgen Vieth

CD-ROM

11th Hour, Anleitung deutsch	+	97,50
1942 Pacific Air War Gold, Handbuch dt.		72,50
Aces of the Deep, komplett deutsch		89,00
Aces of the Deep Mission Disk 3,5"		47,50
Across the Rhine, komplett deutsch		97,00
Alien Breed: Tower Assault, Anltg.deutsch		64,00
Alien Logic, komplett deutsch		82,50
Alone in the Dark 3, komplett deutsch		93,50
Apache Longbow, Handbuch deutsch	+	a.A.
ATARI 2600 Action Pack, dt. Version		59,90
A.T.P. incl. USA-West und East		134,50
Battle Bugs, komplett deutsch		52,50
Battle Isle II, komplett deutsch		89,00
Battle Isle Scenery „Das Erbe des Titan"		55,00
Bazooka Sue, komplett deutsch	+	89,00
Biing, komplett deutsch		74,50
Bio Forge, komplett deutsch		97,50
Buring.Steel I + Miss.,dt. Vers. + Gravis Gamepad		69,00
Burning Steel II, komplett deutsch		89,00
Chaos Control, Handbuch deutsch		82,50
Colonisation, komplett deutsch		97,00
Comanche incl. Miss. + Gravis Analog pro, kpl.dt.		96,00
Command & Conquer, Anleitung deutsch	+	93,50
Creature Shock, deutsche Version		99,00
Cyberia, komplett deutsch		84,50
Cybermage, deutsche Version		93,50
Dark Forces, komplett deutsch		99,00
Dark Sun II, Handbuch deutsch		82,50
Das Amt, komplett deutsch		95,00
Das Schwarze Auge 1, komplett deutsch		44,00
Das Schwarze Auge II, „Sternenschweif"		89,00
Day of the Tentacle, komplett deutsch		95,00
Der Reeder, komplett deutsch		79,50
Descent, Handbuch deutsch		89,00
Discworld, deutsche Untertitel		89,00
Die verrückte Rallye, komplett deutsch		79,50
Doom II Utilities (2 CD´s f. Doom I u. II)		39,95
Doppelpass,Anstoß u. World Cup Ed.,kpl.dt.		64,00
Dune II, komplett deutsch		42,50
Dungeon Master 2, komplett deutsch		89,90
Earthsiege, komplett deutsch		93,50
Earthsiege, Erweiterungs-CD, kompl. dt.		59,50
Ecstatica, Anleitung deutsch		85,50
FIFA Intern. Soccer, komplett deutsch		72,50
Flamingo Tours, komplett deutsch		67,50
Flashback, komplett deutsch		59,00
Flight of the Amazon Queen, dt. Version		79,50
Flight Unlimited, komplett deutsch		87,00
Flight 5 u. ATP-Scenery München, deutsch		59,00
Flight 5 Scenery „Las Vegas",Anltg.dt.		69,90
Flight 5 Scenery „British Isles", Anltg. dt.		54,00
Front Lines, komplett deutsch		69,00
Front Page Sports-Football 95		89,00
Frontier-First Encounters(ELITE 3),dt.Vers.		86,50
Gabriel Knight, Sprache engl./Texte deutsch		74,50
Great Naval Battles III, Handbuch deutsch		82,50
Hammer of the Gods, komplett deutsch		79,50
Hand of Fate, deutsche Version		42,50
Hattrick, komplett deutsch		93,50
Heroes of Might & Magic, kpl. deutsch		95,00
High Seas Traders, komplett deutsch		69,90
Höhlenwelt Saga, komplett deutsch		89,00
Inca I, II u. + Audio CD, kompl. deutsch		69,90
Inferno, komplett deutsch		49,00
International Tennis Open, kpl. deutsch		86,50
Iron Assault, deutsche Version		82,50
Jagged Aliance, komplett deutsch	+	95,00
Joy of Sex, Anleitung deutsch		76,50
Kings Quest 7, komplett deutsch		93,50
Klick´n Play, komplett deutsch		93,50
Kolumbus, komplett deutsch		89,00
Kyrandia I, deutsche Version		29,95
Lands of Lore, deutsche Version		42,50
Larry I,II,III u. V u. VI, deutsche Anleitung		92,50
Last Dynasty, deutsche Version		84,50
Legend of Kyrandia III, Spr. engl.,Texte dt.		89,00
Lemmimgs III, Anleitung deutsch		69,00
Links pro Super Pack, incl. Harbour Town & Belfry		72,50
Links Course „Prairie Dunes"		49,00
Little Big Adventure, komplett deutsch		97,50
Lode Runner, komplett deutsch		86,50
Lords of Midnight, kompl. deutsch		89,00
Lost Eden, deutsche Untertitel		84,50
Lucas Arts Classics, komplett deutsch		105,00
Mad News, komplett deutsch		93,50
Mad News Extrablatt, komplett dt. 3,5"		39,90
Magic Carpet, komplett deutsch		97,50
Magic Carpet Data-CD„Hidden Worlds",kpl.dt.		43,50
Marco Polo, Handbuch deutsch		75,90
Master of Magic, komplett deutsch		97,00
Menzoberranzan, Handbuch deutsch		82,50
Monkey Island II, komplett deutsch		39,90
Nascar Racing, Handbuch deutsch		86,50
Navy Strike, deutsche Version		94,50
NBA Live 95, Anleitung deutsch		89,90
NHL 95, Handbuch deutsch		86,50
Noctropolis, deutsch		97,50
Novastorm, Handbuch deutsch		79,50
Oldtimer II incl. Mousepad, kpl. deutsch		52,50
Orion Conspiracy, deutsche Version	+	a.A.
Panzer-General, Handbuch deutsch		82,50
PGA -Tour Golf, Anleitung deutsch		99,00
Phantasmagoria, deutsche Version	+	a.A.
Pinball Dreams De Luxe, Handb. deutsch		77,50
Pinball Fantasies De Luxe, Anleit. deutsch		64,00
Popoulus II u. Powermonger, Anltg.dt.		37,50
Privateer incl. Mission, Handb. deutsch		37,50
Prototype, komplett deutsch		79,90
Psycho Pinball, Anleitung deutsch		69,90
Rebel Assault, deutsch + Gravis Analog pro		96,00
Red Baron, & Railroad Tycoon, Hdb. dt.		39,90
Renegade, Anleitung deutsch		86,50
Retribution, Anleitung deutsch		76,50
Ring der Nibelungen, komplett deutsch	+	a.A.
Sim City 2000 incl. Data, kpl. deutsch		92,50
Sim Tower, deutsche Version	+	89,90
Sim Towm, komplett deutsch	+	89,90
Simon The Sorcerer 2, komplett deutsch	+	95,00
Space Quest I-V, deutsche Anleitung		92,50
Space Quest 6, deutsche Version	+	93,50
SSN 21 Seawolf, komplett deutsch		37,50
Star Trek Tech Manual		105,00
Star Trek: Next Generation, dt. Version		103,50
Stoneprophet (Ravenloft II), Handb. deutsch		82,50
Stonekeep, Handbuch deutsch		89,90
Strike Commander, Handb. deutsch		37,50
Super Karts, Anleitung deutsch		89,90
Super Streetfighter 2 Turbo, kpl. deutsch		69,50
Syndicate plus, komplett deutsch		37,50
System Shock, komplett deutsch		89,00
Tank Commander, komplett deutsch		89,90
Temptation (7 Guest,Indy Car m. Zusatzkursen, L.of Lore u. Hand of Fate), Anleit. deutsch		97,00
Theme Park, komplett deutsch		89,00
Transport Tycoon, komplett deutsch		92,50
Transp. Tycoon World Editor, kpl.dt. (nur 3,5")		39,90
UFO u. Master of Orion, deutsche Version		72,50
Under a Killing Moon,Texte dt., Speech engl.		99,00
US Navy Fighters, komplett deutsch		97,50
USS Ticonderoga, Handbuch deutsch		82,50
Vollgas, deutsche Version	+	95,00
Vollgas, engl. Vers., Anltg.dt.,m.Update-Opt.		72,50
Warcraft, Handbuch deutsch		89,00
Wing Commander I u. II De Luxe Edit.,Hdb.dt.		72,50
Wing Commander II, Handbuch deutsch		37,50
Wing Commander III, komplett deutsch		112,50
Wings of Glory, komplett deutsch		86,50
Wolf, komplett deutsch		72,50
Woodruff, Schnibble of Azimut, kpl. deutsch		89,00
World Cup Golf, komplett deutsch		82,50
X-COM (UFO 2), deutsche Version		97,00
X-Wing incl. aller Missions, komplett deutsch		76,50

3,5"

Aces of the Deep, komplett deutsch		86,50
Aladdin, Anleitung deutsch		67,50
Battle Bugs, komplett deutsch		64,00
Biing, komplett deutsch		76,50
Burning Steel II, komplett deutsch		89,00
Hattrick (Bl.-Manager Gold) kpl. deutsch		86,50
Colonisiation, komplett deutsch		97,00
Comanche, incl. Mission Disks, kpl. deutsch		69,00
Day of the Tentacle, komplett deutsch		95,00
Death or Glory, komplett deutsch		86,50
Der Baulöwe, komplett deutsch		86,50
Die Siedler, komplett deutsch		69,00
Dungeon Master 2, deutsche Version	+	89,90
FIFA Intern. Soccer, komplett deutsch		69,50
Scenery Europe 1 f. FS 5, Handb. deutsch		64,00
FS 5 Scenery „Japan" und „Caribean", je		54,00
FS 5 Scen.„San Francisco" u. „Washington",je		49,00
FS 4 u. 5 Scen. „Salzb./Wien/Tyrol/Kärnt.", je		64,00
Frontlines, komplett deutsch		72,50
Harpoon II 2.0		72,50
Harpoon Battleset „Coldwar"		47,50
Harpoon Battleset „Westpac"		47,50
HUGO, komplett deutsch		64,00
Indiana Jones 4, komplett deutsch		55,00
König der Löwen, Anleitung deutsch		67,50
Lemmings III, Handbuch deutsch		64,00
LinksCou.„CastlePines/BigHorn/PrairieDune",je		49,00
Lode Runner, komplett deutsch (WINDOWS)		64,00
Might & Magic 5, komplett deutsch		39,90
Monkey Island II, komplett deutsch		39,90
Nascar Racing, Handbuch deutsch		79,50
Panzer General, Handbuch deutsch		82,50
Psycho Pinball, komplett deutsch		64,90
ran Trainer, komplett deutsch		89,00
Sim City 2000, komplett deutsch		95,00
Sim City 2000 Datadisk, komplett deutsch		39,90
Simon The Sorcerer 2, komplett deutsch	+	86,50
Space Simulator, 1.0 engl./kpl. dt.		99,00/ 134,50
Theme Park, komplett deutsch		79,50
Tie Fighter, deutsch + Gravis Analog pro		93,50
Tie Fighter Mission Disk, kpl. deutsch	+	39,90
Tornado u. Falcon 3.0, Handbuch deutsch		72,50
Transport Tycoon, komplett deutsch		92,50
Transp. Tycoon World Editor, kompl. dt.		39,90
Wolf, komplett deutsch		72,50
Soundbl. 16 Value, Handbuch deutsch		175,00
Soundblaster 16 Multi-CD, Handb. dt.		235,00
Soundblaster 16 ASP Multi-CD, Handb. dt.		289,00
Soundblaster AWE 32, Value Edit.,Handb.dt.		339,00
Soundblaster AWE 32, Handbuch deutsch		459,00
Duales Joystickkabel f. Soundblaster		29,00
SBS Aktivboxen, Creative/Yamaha		219,00
Gravis-Gamepad		47,50
Gravis Joystick Analog pro		54,50
CH-Flight Stick pro		149,95
CH-Virtual Pilot pro		189,50
CH-Pro-Rudder-Pedals		189,50
CH-Gamecard Automatic 3		84,50
Phoenix-Flugjoystick		209,50

+ = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Änderungen vorbehalten

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS)
VORKASSE 6,90 • UPS-NACHNAHME 17,- • POST-NACHNAHME 9,90
AUSLAND NUR EUROSCHECK PLUS DM 25,-

MO - DO 8.30 - 18.00, Freitags 8.30 - 16.00 Uhr:
☎ 02103 - 3 10 41
ODER SCHREIBEN SIE UNS:
POSTFACH 404 • 40704 HILDEN

Auch schon mal mit dem Gedanken gespielt, Ordnung in die ständig wachsende Spielesammlung zu bringen? Warum nicht einfach den ganzen Gigamüll auf einer CD-ROM archivieren? Technisch kein Problem. Bevor Ihr jetzt aber losrennt und einen CD-Recorder ranschafft, riskiert lieber erst einen Blick auf Stefans Brief "CD-Brennerei".

Euer Ulli



Hersteller-Service

Vor einigen Wochen hatte ich Probleme mit dem Sierra-Spiel "The Dagger of Amon Ra". An einer bestimmten Stelle im Spiel erhielt ich jedesmal eine Fehlermeldung von SCi, die zum Spielabbruch führte. Nachdem ich das Spiel bei Freunden installiert und festgestellt hatte, daß der Fehler auch auf ihren Rechnern auftrat, wandte ich mich mit einem Brief, in dem ich meine Probleme schilderte und um Patch-Disks bat, an die deutsche Sierra-Vertretung. Zwei Tage später meldete sich ein Mitarbeiter. Ich erklärte ihm die Situation und nach einigen Überlegungen schlug er vor, daß ich meine Disketten sowie das Handbuch (Kopierschutz) einschicken sollte, damit die Disketten auf eventuelle physikalische Fehler überprüft werden könnten. Wir einigten uns auf einen Austausch der deutschen Diskettenversion gegen die englische CD-ROM-Version für den Fall, daß die Disketten fehlerfrei seien. Also schickte ich wie besprochen die Disketten sowie das Handbuch an Sierra und erhielt prompt zwei Tage später die CD-ROM-Version und das neue Handbuch. Von diesem schnellen und guten Service war ich überrascht. Der Mitarbeiter am Telefon war freudlich, um eine Lösung meines Problems bemüht und nahm sich für mich Zeit. Auch die schnelle Abwicklung der ganzen Angelegenheit hat mich sehr gefreut. Sierra macht keine leeren Werbeversprechungen!

Gerald Müller-Bruhnke

Nur so erhält man treue Kunden! Die Kehrseite der Medaille ist allerdings, daß ein perfekter Hotline-Support sehr aufwendig und teuer ist. Ein kleinerer Hersteller muß sich schon ganz schön krummlegen, um da mitzuziehen. Außerdem schlagen sich die Kosten für den Support natürlich in den Spielepreisen nieder. Letztendlich gilt aber auch für Spielesoftware, was für viele Hardwareanbieter gilt: Lieber ein paar Mark mehr bezahlen und im Ernstfall nicht alleine mit dem Problem im Regen stehen.

Spaßverderber

Seit nunmehr sechs Jahren gehöre ich zu Euren treuen Lesern. In diesen Jahren gab es nur eins, das mich wirklich störte und worauf ich auch in der *POWER PLAY* 5/95 wieder stieß: Das Abbilden der Schlußgegner oder des Abspannes eines Computerspiels. War's früher der Schlußdrache bei EOB 2, so ist's nun der Obermotz bei Dark Forces oder der Great Dreamer bei X-Com, Terror From The Deep nebst Abspann. Ihr nehmt den Leuten ja den ganzen Überraschungseffekt und die ganze Vorfreude aufs Finale! Ich möchte nicht, noch ehe ich mir ein Computerspiel kaufe, bereits wissen, wie die Schlußszene oder der Endgegner des Spieles aussehen wird! Ist ja verständlich, daß Ihr mächtig stolz seid, wenn Ihr diese Testspiele durchgespielt habt, aber gönnt doch auch uns das Vergnügen und die Überraschung!

Thomas Klingsbigl, Salzburg

Jaja, wir geben es zu. Da geht ein wenig der Anspruch mit uns durch, wichtige Titel schon vor der Bewertung ganz durchgespielt zu haben. Das erste jungfräuliche Zielphoto hat natürlich auch für uns einen ganz besonderen Reiz. Natürlich geben wir Dir recht. Wir werden in Zukunft eher Bilder aus dem letzten Spielabschnitt zeigen, aber nicht mehr ständig aus der Endsequenz.

O.m.U.-Nepp

Immer wieder, wenn ein Spiel mit englischer Sprachausgabe und schlappen deutschen Untertiteln herauskommt, stimmt Ihr eine Lobeshymne an, wie erfreut man doch sein könnne, die englische Sprache zu genießen, da die deutsche Übersetzung ja doch immer nur zweite Wahl sei. Zum einen ist es doch so, daß derjenige, der das englische Original haben will, es jederzeit bekommen kann, gleichgültig, ob es nun eine komplett deutsche Version gibt oder nicht. Zum anderen halte ich es schlicht für eine unglaubliche Unverschämtheit, dem deutschsprachigen User für ein englisches Spiel mit deutschen Untertiteln genausoviel (oder vielleicht sogar mehr) Geld abzuknöpfen wie dem englischsprachigen, obwohl dieser ja wohl eindeutig mehr von dem Spiel hat. Was mich angeht, so werde ich künftig jedes Spiel, das mich nur mit Untertiteln abspeisen will, boykottieren. Star Trek – The Next Generation wird wohl das nächste sein, das ich nicht kaufen werde! Mal ehrlich, würdet Ihr Euch eine Fernsehfolge von "The Next Generation" im englischen Original anschauen oder sogar kaufen, weil die Stimmen so toll sind und die deutsche Übersetzung nur zweite Wahl ist? Wenn ja, gehort Ihr sicher zu einer verschwindend kleinen Minderheit!

Ralf Wilgalis, Weilheim

Ganz ehrlich, die englischen Originale – egal ob Film oder Spiel – stehen bei uns in der Regel wesentlich höher im Kurs als die eingedeutschten Versionen. Arnolds österreichischer Akzent z. B. kommt im US-Original zehnmal cooler als das synchronisierte "ich komme wieder". Aber, und das geben wir ja zu, das ist wirklich Geschmacksache. Wäre es jedoch wirklich so, daß sich englische Versionen überhaupt nicht verkaufen ließen, müßten die Hersteller gezwungenermaßen viel mehr Wert auf gute deutsche Übersetzungen legen – einfach um zu überleben.

Absturzangst

Ich habe in einer Fachzeitschrift gelesen, daß "... die Spielehersteller in dem Bemühen, das letzte Quentchen an Spiel- und Grafikgeschwindigkeit aus den Maschinen herauszuholen, die Spiele sehr hardewarenah programmieren. Das führt dazu, daß

Spiele, die für den 486er geschrieben wurden, zum Teil auf Hardware-Routinen zugreifen, die im Pentium an einer anderen Stelle liegen. Ein solcher Zugriff führt zu Systemabstürzen." Ich hatte eigentlich vor, mir einen Pentium 5/75 zuzulegen. Nun bin ich verunsichert. Als PC-Neuling kann ich diese Aussage nicht so ganz bewerten. Ich lese seit der Ausgabe 3/95 Ihr Magazin und habe festgestellt, daß Sie Spieletests fast immer mit einem Gateway P5-90 durchführen. Haben Sie hier Erfahrungswerte mit diesen "Abstürzen"?

Stefan Himmelmann, Nottuln

In der Tat gab es anfangs mit Pentium-Rechnern massive Probleme, die aber mittlerweile immer seltener werden. Grundsätzlich ist es nie verkehrt, sich stets den modernsten Rechner zu kaufen, den das persönliche Budget zuläßt. Das Hardwarekarussell dreht sich ohnehin so schnell, daß man kaum mit Aufrüsten nachkommt. Wie bereits richtig bemerkt, treten hardwarebedingte Probleme vor allem dann auf, wenn ein altes Programm auf einem neueren System laufen soll. Mit "alt" sind dabei Titel gemeint, die mindestens ein Jahr oder länger auf dem Markt sind. Von zehn Titeln sind dann aber mindestens acht veraltet und längst in der Versenkung verschwunden. Bei wirklich wichtigen und erfolgreichen Spielen, die auch noch nach einem Jahr stark gefragt sind, gibt es im Fall echter Kompatibilitätsprobleme Patches (in Mailboxen oder Spieleforen) oder Updates (vom Hersteller), die Hardwareprobleme umgehen oder beheben. Ohnehin entstehen Hardwareprobleme meist nicht durch einen neuen CPU-Typen bzw. maschinennahe Programmierung, sondern durch fehlerhafte Rechner-Konfiguration bzw. Probleme im Zusammenspiel der Hardwarekompontenten CD-ROM, Soundkarte, Grafikkarte und Motherboard.

Falscher Fehler

Mit Erstaunen habe ich den Leserbrief von Uwe Semlow in Ausgabe 6/95 gelesen. Den von ihm beschriebenen Fehler im Programm Aces of the Deep kann ich leider nicht ganz nachvollziehen. Selbst nach mehrmaligem Probieren gelang es mir nicht, ein auf der Heckseite des U-Bootes befindliches Schiff mit einem Burgtorpedo zu beschießen. Es kam immer die Nachricht, daß das Torpedogyroskop nicht auf diesen Winkel eingestellt werden kann. Was aber sehr wohl geht, ist aus einem beliebigen Torpedorohr zu feuern, wenn kein Ziel ausgewählt wurde. Nur würde sich bei dieser Variante ein aus einem Bugtorpedorohr abgefeuerter Torpedo vom zu versenkenden Schiff wegbewegen, es ist also unmöglich, das Schiff so zu treffen. Ohne Zieleingabe wird wohl keiner auf ein Schiff feuern, wenn er es treffen will und das Problem von Uwe erübrigt sich – ebenso die heftige Kritik am Programm!

Jens Trawinski, Berlin

Löschen möglich?

Es ist mir zwar bekannt, daß man auf derzeit herkömmlichen CD-ROM-Laufwerken nicht speichern kann. Nicht bekannt ist mir aber, wie das mit dem Löschen von Daten von einer CD-ROM aussieht? Ausprobieren wollte ich das natürlich nicht, denn das gäbe nur Probleme.

Iven Cloesen, Leonberg

Löschen, zumindest kontrolliertes Löschen, ist bei einem CD-ROM genauso unmöglich wie Beschreiben. Technisch gesehen ist kontrolliertes Löschen auch ein Schreibvorgang. Wie aber schon der Name verrät, ist eine CD ein Nur-Lese-Speicher (ROM=Read Only Memory), läßt also keine Schreibzugriffe zu. Informationen auf einer CD werden nicht (wie auf einer Diskette oder Festplatte) durch eine magnetische Beschichtung festgehalten, sondern mechanisch – banal gesagt, durch ebene Flächen (die gold- oder silberglänzende Beschichtung) und Löcher drin, die sich je nach den binären Informationen Null und Eins abwechseln. Der Laserstrahl macht nichts anderes, als die Spur abzutasten: Wo er durch die veränderte Lichtbrechung Löcher in der Beschichtung findet, interpretiert er eine Eins, die unberührte CD-Oberfläche ist die digitale Null. Bei einer CDA, der schon erwähnten beschreibbaren CD, läßt sich ein Schreib-Vorgang nur ein einziges Mal ausführen. Er ist irreversibel, läßt sich also nicht mehr rückgängig machen. Bei industriell hergestellten Massen-CDs werden die Informationen erst gar nicht mehr einzeln geschrieben, sondern mechanisch in die Beschichtung gepreßt. Als Vorlage dient eine gläserne Master-CD. Die "durchlöcherte" CD-Beschichtung wird auf ihrer Oberseite mit Lack überzogen und ist damit versiegelt. Gelesen werden die Informationen durch die millimeterstarke glasklare Kunststoff-Unterseite der CD. Deshalb ist ein Kratzer auf der Unterseite zwar ärgerlich, weil durch die veränderte Lichtbrechung Lesefehler auftreten können, aber nicht irreparabel: Kratzer lassen sich mit entsprechendem Geschick herausschleifen (z. B. mit 1000er Naßschleifpapier). Die CD funktioniert dann wie neu. Wird dagegen die dünn lackbeschichtete CD-Oberseite verkratzt, ist meist auch die Trägerschicht beschädigt und der Datenträger damit unwiederbringlich zerstört.

CD-Brennerei

Da ich die Fehlermeldungen in Zusammenhang mit Disketten satt habe und mich nicht mehr als Diskjockey betätigen möchte, wenn ich ein Spiel installieren will, würde ich gerne wissen, wo ich meine Diskettenspiele (möglichst im Raum Köln) auf CD-ROM brennen lassen kann, so daß sie mit meinem normalen CD-ROM (ISO 9660) gelesen werden können. Ich möchte mir nicht gleich ein MO-Laufwerk zu diesem Zweck kaufen, weil sich sowieso schon alle neuen Programme auf CD befinden. Ich wäre sehr dankbar, wenn Ihr mir diese Fragen beantworten könntet.

Stefan Denes, Köln

Technisch ist das mittlerweile überhaupt kein Problem mehr. Zur Herstellung einer solchen CD brauchst Du lediglich eine sog. CD-R, eine beschreibbare CD (Compact Disc Recordable). Die Dinger erkennt man an ihrer grünlich-goldfarbenen Beschichtung, sie kosten etwa 30 Mark pro Stück. Bespeilt wird eine CD-R mit einem CD-Brenner bzw. CD-Recorder. Diese Geräte kosteten noch vor kurzem mindestens fünfstellige Summen, mittlerweile gibt es schon sehr brauchbare Geräte ab etwa vier- bis fünftausend Mark. In schätzungsweise ein bis zwei Jahren dürften diese Recoder auch für den privaten Gebrauch interessant werden. Ein CD-Recorder wird so einfach bedient wie ein zusätzliches Laufwerk: Man kopiert über die SCSI-Schnittstelle alle Dateien drauf. Je nach Gerät ist die CD nach einer halben bis zwei Stunden fertig. Auf diese Weise lassen sich auch eigene Audio-CDs (mit eigenen Soundtracks) und sogar Laserdisks (z. B. mit eigenen Animationssequenzen) herstellen. Firmen, die entsprechende Geräte einsetzen, schießen derzeit überall wie Pilze aus dem Boden. Der Haken daran ist, daß sie meist kein großes Interesse daran haben, Einzelstücke zu bearbeiten. Einzelaufträge werden also entsprechend teuer (schätzungsweise mehrere Hundert Mark). Im Kölner Raum ist uns kein Service-Anbieter namentlich bekannt, ein Kleinanzeigen-Inserat oder ein Blick ins Branchenbuch dürfte aber fix Abhilfe schaffen. Wer sich über Preise und CD-Recorder informieren will: z. B. über Point Computer, Tel. 089/686460, Fax 089/507271. Bleibt nur noch die Aufgabe, den Brenn-Service davon zu überzeugen, daß da auch wirklich keine Raubkopien entstehen...

Kastenproblem

Der Wertungskasten in der *POWER PLAY* hat mir bis jetzt immer die Information gegeben, die ich benötige, aber jetzt, wo die CD die Laufwerke langsam erobert, weiß ich bei Eurer Wertungskastentechnik nicht, ob das Spiel nur auf CD oder auch auf Diskette laufen wird. Ich schlage vor, wenn das Spiel auf Diskette geliefert wird, ein "Disk" und bei einem CD-ROM-Spiel ein "CD-ROM" unter das "MS-DOS" im Wertungskasten zu schreiben. Bei einem Spiel, das auf CD-ROM und auf Diskette herauskommt, schreibt man eben beides in den Wertungskasten. Ich hoffe, daß Ihr diesen Vorschlag annehmt oder daß Ihr eine andere Lösung findet.

Philip Copony, Gammertingen

Wir werden unser Layout und die Wertungskästen in den nächsten Wochen gründlich überdenken beziehungsweise überarbeiten. Verbesserungsvorschläge, die wir von den Lesern erhalten, sind wichtig und werden berücksichtigt. Grundsätzlich läßt sich bemerken, daß sich das Problem demnächst von selbst erledigt, da nur noch Spiele auf CD erscheinen werden.

KONTAKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Ausgabe 09/95** (erscheint am 16. August '95): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis 11. Juli '95 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Ausgabe 10/1995** (erscheint am 13. September 1995) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.



C64/C128

Ve[illegible]e C 64 komplett mit Laufwerk, 2 Joysticks, Spielen (u.a. Archon), Leerdisketten, Tastatur, Monitor und Netzteil für 120,– DM. VHB Tel. 08333/3598

C 128D, Farbmonitor, Module, Joysticks, sehr viel Software und Literatur, Preis VHS, Tel. 07641/43428 (Florian) ab 17 Uhr

Achtung Sammler! Verkaufe Klassiker für C 64, Amiga und ST: Mule, Kampfgruppe, EOS, Decathlon, Moonpatrol, Infocoms, etc. Liste: Ole Brandenburg, Heerstr. 83, 14055 Berlin

Verk. Ultima 1, Sentinel, Pole Position, S. Icehockey, Perry Mason, Paradroid, PSI 5, Archon, Seven Cities of Gold & einige Infocoms, zum Neupreis. Tel. 0721/31748

C 64 + Laufwerk, Final Cartridge III, über 120 Disketten + 2 Joysticks für nur 235,– DM. Verhandlung möglich. Tel. 0531/894459 (Brendel) BS

Amiga

Verk. Amiga 500 + Zubehör (299,–); Monitor 1084S (250,–); Speichere. (30,–); TV-Modulator (40,–). Tel. 0521/895658, R. Uffmann, Leihkamp 23, 33619 Bielefeld

Biete aktuelle Software für den PC & Amiga!! Tel. [illegible]5731/96596, 05731/49451

A20[illegible] mit Turbokarte 040 9 MB RAM Festplatte 80 MB SCSI und A500 mit Commodore Controller + HD Gehäuse + 1 MB RAM, alles zusammen für 1500,–. Tel. 07141/250458

Biete: Ultima 5 (+ Stoffkarte + Beilage), Eishockey Manager (+Video), Pools of Darkness je 35,–; Lemmings Double Pack 45,– + NN; Suche Ultima 1-4 (auch für C 64); 02327/73161

Verk. A500 1 MB + neue Maus + TV-Modulator: nur 200 DM. Tel. 039054/246 Mo-Fr 16.00-16.30 Uhr (nach F. Folkens fragen)

Verk. A500, 1 MB Farbmon., 85 Leerdisks, Maus, 2 Joysticks + 8 Orig. Games (z.B. Chaos Engine); VB 400 DM; Tel. 07021/46407 Daniel

Verk. Amiga 500 + A1000 HD 60 MB je 2,5 MB RAM Monitor 40-50 Originale uvm. für VB 2000,– DM. Tel. Ingo 07181/82381 auch Anrufbeantworter, ruft mal an!

CD-32: Verk. mit 2 Joys und 8 Spielen (Rise of the Robots, WC1, Alienbreed, Special Edition...) Michael Dittrich, Ölbergweg 6c, 82205 Gilching für 300 DM

Verk. A500, 2,5 MB, 2. Laufwerk, Monitor 1084S, incl. ca. 50 Orig. Spiele, VB 750 DM. Tel. 0234/520663

Verk. Amiga 500, 1 MB, 3 Joyst., 7 Kaufspiele (Monkey II, Mad TV, Indy 4, Hero-Q, Power M., Night S., Populous), 120 Disks + 1e Box NP ca. 1800.– VB 550,–. Tel. 05326/3073

Verkaufe A500, 1 MB, Monitor 1084S, 2. Laufwerk, Star LC-10 Farbdrucker, Buch, 2 Diskettenboxen, Abdeckhauben für 700,– DM. Telefon 08638/73457

Verkaufe A2000 Zentraleinheit mit 12 Originalspielen, 6 Programmen, 100 Leerdisketten und 4 Joysticks. Alles auch Einzeln zu verkaufen!. Tel. 0251/3111142

Verk. Dennis/Oscar AA je 20,–. Software Manager 30,–, Beckertext 2 40,–, ARexx-Buch + Disk 30,–, Amiga Intern-Buch 50,–, Wordworth AGA 60,–, Tel. 02166/38028

Verk. A500, 1 MB, 2 Laufwerk, 1 Maus, 100 Spiele auf CD-ROM, 13 Originalspiele, CD-ROM, 2 Joysticks, Preis VB 750 DM; Tel. 08582/555 ab 18.00 Uhr (Michael)

Verk. M & M 2, Overron, Space Rogue, Traders, Windwalker, Moebius, Populous, Space Quest 1-3, Ultima V, Chaos S. back, Pirates, Monkey I, Infocoms. Tel. 0721/31748

Je Spiel 20,–: Pirates, Street Fighter 2, Ishar, Lotus 3, Wizkid, Lionheart, Legend of Fearghil, für PC Zool, B17, Sensible Soccer 93. Tel. 04361/1238

Verkaufe ca. 40 Amiga-Originale für 5-50,– DM, z.B. Ambermoon, Beholder 1+2, Universe, List & Info anfordern bei: Michael Bachmann, Quellenweg 17a, 65520 Bad Camberg

Suche div. Originale: Pool of Radiance, Champions of Krynn, Pools of Darkness, Dark Queen of Krynn. Verkaufe: Streetfighter (20 DM). Tel. 04757/306 (ab 19.00 h)

Verk. 9 Spiele: Elvira 1+2; Silent Service 2; Mad-TV; Dune II; Thunderhawk; Pent. HN; Flames o. Freed. zus. nur 60 DM, einzeln 10 DM. Der 1. der anruft bek. 1 Demomaker + and. Tools kostenlos. 06261/37517

Verkaufe Amiga 500 + 1,8 MB Speichererweiterung + zweites Laufwerk + Monitor und 21 Originalspiele (Historyline, Battle Isle, usw.) VB 700. Tel. 069/359901

Verkaufe 20 Top-Original-Spiele für DM 650, nur komplett mit Anleitung und Verpackung. Tel. 0711/799416 Andi!

MS-DOS

Verk. 286, 16 MHz (Highscreen) 1 MB, 33 MB FP, Tastatur, 3,5" + 5,25"Floppy, VGA, Gameport, Joystick, Maus, DOS 5, Works, WVF, VHB 550 DM, Tel. 0651/57985, Manuel Longen

Verk. Defender of the Empire, Populous 2. Alles Original ca. 1 Wo. alt. Tel. 02173/53249 ab 17 Uhr

Verk. CD: WC3 60 DM, Sim City 2000 35 DM, Syndicate 40 DM, Rebel Assault us. 35 DM, Disk: Earthsiege 40 DM. Tel. 0711/618629, Björn

Tausche DSA2 + Warlord 2 + Warlord 2 Scenar. gegen Sys. Shock CD/Verk. 486-DX2-66 (J) + Mainb. ASUS + HQ-Contr. 450 DM/0611-603788 ab 18h Mo-Fr, Call Nuno

Tausche XCOM gegen Bioforge oder Dark Forces. Tel 1: 06303/6375 14.00 bis 16.30, Tel. 2: 06352/6299 ab 17.00 Erreichbar

Verkaufe Cyberia (CD-ROM) 60,– DM. Tel. 06261/377753 (Mo-Mi, ab 18.00)

Verk. CD-ROM Inca 2 60 DM, Gobliins 3 60 DM, Lost in Time 50 DM, The 7th Guest 50 DM, Theme Park 50 DM u. Dracula Unleashed 40 DM, Tel. 07478/8477 ab 18.00

Biete aktuelle Software für den PC & Amiga!! Tel. 05731/96596, Tel. 05731/49451

Verkaufe 486/66, 8 MB RAM, 3,5" + 5,25" LW, VGA 1 MB, CD-ROM, Soundk., 2 FP (250 + 400 MB), Farbhandscanner, HP-DeskJet 560C, Joystick Gravis A-Pro, 14" Farbm., div. Softw., 3500,– DM. Tel. 0271/22911, T. Schwarzer

Verkaufe Sim Ant Original ungebraucht für 25,– DM. Tel. 0511/413230, Sascha verlangen

Verkaufe Gabriel Knight (30), Hand of Fate (20), Strike C. Speech (10), Soundwave 32 von Orchid für 300 VHB, SW-Monitor für 100 VHB, Tel. 07731/72382 Abends

Biete: Amberstar, Beholder 2, Jetfighter, Manhunter 1+2, Planet ´s Edge, Summoning, Tornado je 30,–; Dark Sun, Wizardry 7, Shadowgate, Hurra D., Lemmings je 35,– + NN; 02327/73161

PC-Originale: Siedler, Tie Fighter, DSA, Bloodnet, X-Wing, Elite 2, Colonization, BMH, Comanche, Monkey 2, etc.; Liste gg. RP Ole Brandenburg, Heerstr. 83, 14055 Berlin

Verk. CD: Creature Shock, Inferno, DSA2, WC3; Disk: Alien Legacy und Soundkarte (OPL4-Chip) für 100 DM, Spiele für 65 DM. 07821/37179 Florian

Verk. XWing + Mis. Disk 1; Privateer; Die Siedler; Terminator Rampage je 40 DM. Bitte erst nach 18 Uhr Tel. 08167/8563 Fax. 08167/9092

Verkaufe: KQ 6&7 CD, Return to Zork, Rex Nebular, SQ 1 VGA, Utopia + DataDisk, Spellcasting 301, Les Manley 2, Special Forces, WC3 deutsch, Tel. 030/8016526 ab 15 Uhr

Verk. Orig. Spiele Ultima Pagan, Sim City 2000, Theme Park, Syndicate je 35,– DM u. Kyrandia 3 55,– DM. Tel. 06241/74726

Verk. (CD-ROM): TFX (39), Killing Moon (40), (Disk): Hanse (39), Patrizier (19), Indycar + Tracks (39), Pizza (35), Pirates Gold (20), Window Works (29). Tel. 02842/41698

Verk./Tausche: Orig. CD Aces of the Deep, System S., Warcraft, Rebel A. Orig. Disk 3,5" Sim City 200 (engl.), Indycar Rac., Caos Engine, Flashback, Tel. 03762/46295

Austria: Verk. Orig.-Software für ÖS 100 bzw. DM 15: Monkey Isl. 2, Night Shift, A-Train, Windows 3.1, After Dark 2, PC Tools 8. Tel. A-05512/3173 (Mi-So, Daniel)

Austria: Verk. Orig.-Software für ÖS 100 bzw. DM 15: Star Wars Screen Entertainment, Steel Sky, Tel. A-05512/3173 (Mi-So, Daniel verlangen)

Austria: Verk. Orig. CD-ROMs für ÖS 100 bzw. DM 15: Loom, SWOTL, Monkey Island, Return to Zork, Star Wars Chess, Tel. A-05512/3173 (Mi-So, Daniel verlangen)

Austria: Verk. Orig. CD-ROMs für ÖS 200 bzw. DM 30: LucasArts Classic Adventures, Pirates! Gold, X-Wing, Colonization, Ultima 8. Tel. A-05512/3173 (Mi-So)

Austria: Verk. Orig. CD-ROMs für ÖS 200 bzw. DM 30: LucasArts Air Combat Classics, System Shock, Tie Fighter, Sim City 2000. Tel. A-05512/3173 (Mi-So, Daniel)

Austria: Verk. Orig. CD-ROMs für ÖS 200 bzw. DM 30,–: Day of the Tentacle, Fate of Atlantis, Rebel Assault, Gabriel Knight, Myst. Tel. A-05512/3173 (Mi-So, Daniel)

Austria: Verk. Orig. CD-ROMs für ÖS 200 bzw. DM 30,–: Sam & Max, Star Trek 25th Anniversary, Discworld. Tel. A-05512/3173 (Mi-So, Daniel verlangen)

Verkaufe Dark Forces 60 DM, Myst. 45 DM, Nascar Racing 45 DM, Pinball Fantasies 25 DM + VK -Originale- Heiner Braden, Saarlandstr. 149, 55411 Bingen, Tel. 06721/42786

Suche Vollversion für PC: OMF und Christoph Kolumbus oder Tausche gegen Outpost, Rebel Assault und Pacific Strike. Tel. 034496/60520 (Heiko)

Verkaufe: Outpost CD, für 55,– DM. Star Trek „The Technical Manual" für 85,– DM, Nitro CD, für 20,– DM. Tel. 06190/6999

Verkaufe CD-ROM Laufwerk Mitsumi Double-Speed incl. 2 Spiele CD´s (Little Big Adventure, Novastorm für 200,– auch einzeln. Tel. 07251/62781

CD (á 60): Wings of Glory, Dawn Patrol; Disk (á 40): Privateer, P. Strike, SCTO1, NWDOS 7.0; Thrustmaster: Flight- und Weapon Control 250 zus. Tel. 09771/97942

Tausche Magic Carpet, Theme Park, Colonization, Battle Isle 2, Aribus 320 gegen LBA, Discworld, System Shock, U8; möglichst nur DV und DC-ROM, Tel. 04141/900024

Verk. PC-Originale AOD 40,– DM, Earthsiege 50 DM; BMH + Supporter 60,– DM; DSA 2 + Speechpack 60 DM; Tel. ab 18.00 Uhr 030/5422305

Verk./Tausche: Frontier (45), Battle Isle II (45), Mu. M3/4 (20), Special Forces (30), Ultima 7/1 (40), Suche: Simulation, Rollenspiele, Action 07558/1286 ab 19 Uhr

Verk. KQ7 60; Larry 50; DotT 40; Simon 45; Star Treck 2 50; Pagan & Speech 50; 7th G. 35; Dark Seed (CD) 35; Lands of Lore 40; Sage v. Nietoom 40; Laurabow 2 35; 06131/331542

Suche: NBA Live 95, Lost Treasures, Discworld, Death Gate, Full Throttle, UFO2, Psycho Pinball, Bureau 13; Kauf & Tausch gegen: siehe oben, 08671/20252

Tausche/verk. Ran Trainer (Disk, dt.) DM 45, Fleet Defender (Disk) DM 40, CD-ROM: Armored Fist (dt.) DM 60, Wing Com. Armada (dt.) DM 50, Tel. 08333/3598 uva

Verk. WWF 3,5". Suche: Das Amt; Die total verrückte Rally, Sim Tower, Sam + Max, Transp. Tycoon + World Editor, DSA 1+2; Klaus Allgäuer, Am Werkbach 15, 92685 Floß

Verk. SIMMs 1 MB, 2 Stück 100 DM oder einzeln für 50 DM. Suche Dune II. Tel. Leipzig 4416853

Verk. 486DX2/66 VLB mit 4 MB RAM, VLB-Controller, 261 MB HDD, Grafikk. 1 MB, 5,25 u. 3,5 Lw., Software (DOS ...) - ohne Monitor, 1000,–. Tel. 05924/480

MS-DOS

Multimedia-PC: Pentium-60 mit 8 MB RAM, SVGA-Grafik, SB-16 Komp. Soundkarte, + Boxen, 2 x Speed CD-ROM, Erweiterbares Tower-Gehäuse, VHB 3750,–. Tel. 06838/7567

Suche zuverl. Tauschpartner für CD-ROM-Spiele. Bevorz. Genres: Action, Sport u. Adventure. Habe haupts. aktuelle Spiele! Tel. 02561/67743 Nico

Verk. Rebel Assault, Iron, Helix, THB und Rasenmäher Man. Und auf Disk, Comanche. Tel. 02131/519416 Jan verlangen!

PC-Originale: System Shock CD 60,–, US-Navy-Fighters CD 50,–, Amoured Fist CD 45,–, Overlord 40,–, Microsoft Dinosaurier 50,– u.v.m. Tel/Fax 09922/60224

Verkaufe Nascar-CD 45 DM; Suche PGA486-CD, Wing Commander 3. Tel. 05323/78954

Verkaufe meine PC-Games-Sammlung: Liste anfordern! z.B. Nascar Racing; Kyrandia 3; Battle Isle 2 u.a.; Kerstin Lochner, 97762 Hammelburg, Am Rod 71. 09732/6693

Verk./tau. CD: Rebel Ass., Empire Del., Warcraft, UFO, Fifa S., Disk: SC 2000, System Shock, Tie, X-Wing, Colonization, Eish. Man., W. Gretzky 3, HQ, 07461/76393

Verk/Tausch CD: WC3, L.B.A., Oldtimer, Magic Carpet; Disk: Lands of Lore, Battle Bugs; Suche: Warcraft, Creature Shock, NBA Live, X-COM, BI 2 Scenery CD; 05653/1373

Verk. X-Wing, Tie Fighter, Panzer General, System Shock, DSA2, Menzoberanzan, Inca 2, Armored Fist, NHL, U8, Strike C., Indy Car u.a. für 40-60 DM. Tel. 0561/23462, Gil 28362

386DX40 mit CoPro, 8 MB RAM, 50 MB Platte, 1,44 + 1,2 MB DiskLW, Grafikkarte: ET 4000 mit 1 MB RAM, VHB 990,– DM. Tel. 06734/1058

Verkaufe/tausche PC-CD-ROM: Aces of the Deep (DV). Angebote an: C. Feuerstein, Lange Horst 83a, 45527 Hattingen, Fax 02324/61467 (nur Originale!)

Verk. A500 + guterh. 1 MB, 1084-Monitor, Zweitlaufwerk, 1 Maus, 1 Joystick + 40 Disks + div. Bücher VB 500 DM. Tel. 02383/8413 (Philip) ab 18 Uhr

Verk. CD´s: Wing Commander III, System Shock, Dark Forces, Szenery FS5, Space Quest, Taskforce, Subway 2050 u.v.m. ab DM 30,–. Tel. 07761/58128 ab 19.00h

Verk. BMH, Krondor, Anstoss, Alien Legacy, Darklands, Ambush, Rom Gold, DSA 1+2, Bat. Bugs, Theatre of War, Colonization, Space Hulk, UFO, Warcraft. Tel. 08591/1664

Verk.: Tie Fighter + Missiond., Terminator Ramp., Stunt Island, TFX, North + South, Dyna Blaster, X-Wing-Upgrade-Kit, Outpost (CD), Battle Isle 2, Sim City 20 O, Comanche mit allen Zusatzdiscs, Syndicate + Mission D. Einfach anrufen: Echte Spottpreise!!! Tel. 02951/5981 - ab 14 Uhr

286 AT System, 1 MB Speicher, VGA-Grafikk., Monitor, Floppydisk 3,5", I/O-Karte, 150 W-Netzgerät, Desktop-Geh., DOS 6.2 Disk., DM 199,–. Tel. 08106/22539

Armored Fist von Nova Logic auf 3,5" Disketten für nur 50 DM inkl. Handbuch, Tel. 08166/1230. Adresse: Julian Riesch, Sonnenstr. 46, 85402 Kranzberg

Verkaufe CD-ROM-Spiele: Civilization + Colonization 60,– DM; Wizardry 6+7, 60,– DM; Tel. 02256/1319

Suche Komplettlösungen zu Ultima 7, Wizardry 6+7, Alone i. t. Dark 1+2, Amberstar, Dungeon Master 1, DSA 1 u.a., Bernd 030/4621571

Suche Power Play-Hefte Jahre 92-94, div. Spiele u. Lösungshilfen (Tausch/K). Biete div. Spiele (Tausche/Vk.) Tel. 030/4621571

Atari 2600 Action Pack für 35,– DM zu verkaufen. Tel. 02505/94048 (Christian)

Transport Tycoon für 35,– DM zu verkaufen. Tel. 02505/94048 (Christian)

Verk. 386er 33 MHz 4 RAM 125 MB 2 Laufwerke CD-ROM, Soundblaster VGA-Karte, Monitor, Joystick, Mouse, Programme usw. 1200,–, Ingo Stein 02263/80929

Motherboard 386 SX 16 mit Coprozessor DM 75, Super-VGA-Karte 512 KB DM 50, 4 MB SIMM 30 P. DM 120, Pirates Gold DM 40. Tel. 02151/602037

Ecstatica, Colonization, LBA, Alone 3 á 65,–, Cyberia 50,–, Alone 1, Lands Battle Isle 2, Battle Bugs 45,–, Battlchess, Inc. Mach, 3D Kit, Tankplat 25,–, NN + 15,–. 0832182571

Verkaufe PC-Originale (3,5" Disk), Falcon 3 (35 DM), 1869, Special Forces je (30 DM), zusammen für 80 DM + Porto, fragt nach Rainer Tel. 02435/1784 20 Uhr

Verk.: Nascar, System Shock, Rampart, Datamat litl, Designworks (Disk) mit Anl. u. Verp. für zus. 100 DM! Nils Westerboer, Bahnhofstr. 4, 74405 Gaildorf

2 x 286; 1. PC 256 12 MHz + 200 MB HD + VGA 300 DM + 14" Monitor 600 DM; 2. PC 256 16 MHz + 60 MB HD + VGA + 14" M. 500 DM, Wittschieber, Jörg Tel. 05066/61254 nach 17 Uhr

Verk. Madnews, Fifa-Soccer, Anstoss, RAN-Trainer für 40 DM, Software-Manager (50 DM), Der Planer CD-Version (30 DM), Jonathan, Hexuma (je 15 DM), Tel. 07255/6761 (Jens)

Verk. Novastorm, Inferno, Rebel Assault, Simon the Sorcerer, Raptor, D Generation, Elvira 2, Burntime, Streetfighter 2 Turbo, Sam & Max-Syndicate. Tel. 05961/5966

Verk. Bloodnet (Disk) 40 DM, Space Qust 1 (CD) 20 DM, Space Qust +5 (Disk) 25 DM, Larry 6 (Disk) 30 DM. Alle Preise VB Tel. 030/9728040. Suche „Hell" Lösung (zahle auch)

Die Computerklassiker Colonization und Tie-Fighter für ungebremsten Spielspaß. Beide Spiele zusammen: 90,–, Einzeln: 50,–. Tel. 06351/6869 Daniel

Verk./Tausche: Little Big Adv., Strike Com. CD, Kyrandia 3, Xanth, Ecstatica je 60 DM. Suche neue Adv./Rollenspiele, Cyberia, Descent, System Shock etc. 030/8555909

Suche Warcraft CD für 40 bis 60 DM und Dark Forces CD für 40 bis 60 DM. Tel. 05131/93473, fragt nach Florian

Verk.: Battle Isle 2 (Disk), Dawn Patrol, Battle Isle 2, Scenery CD, SSN-21, Burning Steel CD-ROM Edition. Tel. 0201/270434

PC-Orig.: Woodruff, Warcraft, Tie-Fighter, Fifa Soccer, Goblins 3, Steel Sky, Dune 2, Chaos Engine, Indy 4; (20-50 DM); Tausche gegen: NBA Live'95, Lost Treasures u.a.; 08671/20252

Verk. CD: Nascar, Death Gate, Mad-Dog 2 je 60; 3,5": F-14 Flt. Def. 60, Krondor 50; 5,25": WC2, M1A1. Falcon 3.0 je 30 und Cyberia CD 60. Tel. (nach 18 Uhr) 02292/1291 & 1002

Verkaufe MS-Encarta 95 für 60 DM; Batman Returns für 20 DM. Hardware: Orig. AdLib Music Synthesizer Card für 30 DM inkl. Diskette. Suche: Power Basic; 0041/61/4219174

Verk.: 486DX4/100, Big Tower, 540 MB HDD, Spea V7, 8 MB RAM, Quadro-Speed-CD-ROM, 16 Bit-Soundk., SVGA-Monitor, Tast., Maus + Joystick, usw. VB Tel. 06422/3740

Verk. V7 Media FX, 16 Bit Wavetable Soundcard (mit Software). Ab 18 Uhr! Tel. 08341/67883

Ravenloft 40 DM, Summonig 30 DM, Burntime 30 DM, Dusk Sun 40 DM, QfG 3 20 DM. Tel. 07041/83477

Suche Tauschpartner für PC-Spiele (nur Originale). Habe hauptsächlich Adv.. Listen an: Kathrin Martinek, Krichwiesstr. 41, 66851 Bann. Suche PC-Joker 6/91.

Verk. Master O Magic CD + Panzer Gerneral DM 70,–; Battle Bugs + DSA 2 + Subwar 2050 DM 50,–, Tel. 089/348730 (Jan)

PC Orig. + N. N. Mega Race CD 50,–, Shadow Caster 50,–, PGA Tour Golf 40,–, Word Perf. f. Window 100,–, MS DOS 5.0 50,–, MS DOS 6.0 60,–, FS 5 Designer 70,– u.a. 02822/52415

Verk. 7th Guest, Dune I CD zus. 60 DM, Kings Quest 7 60 DM, Cyberwar 60 DM mit 4 CD, Tausch mit Kyrandia 3 mögl., Data Becker CD-Speed NP 69 DM für 35 DM. 0341/4415517 nach Alex fragen

Verkaufe PC und Amiga Orig.: Siedler, BMH, Tie Fighter, Colonization, DSA, Maniac Ma. 2, Comanche, Syndicate, Starlord, Bloodnet, etc., Ole Brandenburg, Heerstr. 83, 14055 Berlin

Cyberia CD-ROM kpl. dt. 45 DM, Wings of Glory CD-ROM 50 DM. SVGA-Grafikkarte-PCI-Bus DM 80,–, Tel. 06751/7540 ab 20.00 Uhr

Verk. 486DX2/66, 8 MB, 210 HD, 2 x Speed CD-R: Soundbl., Mon., fast neu! + Softw. Wing Com. 3, Lands of Lore, Under a K. Moon, alles orig. für nur 1899 DM. C. Janko, Rosenthalstr. 16, 39124 Madgdeburg

Verk. PC-Player Hefte v. 1/93-12/94 f. 70,– o. einzl. 4,– mind. 5 Stck! Burning Steel 30,– DM, Banff Springs 20,– DM, H. Senger, Hardstr. 25, 78239 Rielasingen 2

Verk. Magic Carpet für 60,–! (Nagelneu) System Shock für 40,–, Colonization für 40,–! Tel. 08456/1588 (Christoph) ab 15 Uhr!

Verk.: X-Com 90,–, CD incl. Porto u. Verp. Wing Commander 3 90,–, Battle Isle 2 50,–, Disk. Tel. 02924/384, Fax -/2941

Verk. Seagate 540 MB Enh. IDE HD 380,– (neu, unbenutzt), Sim Tower (CD) 90,–, Stng (CD) 85,–, X-Com (CD) 1 ,–, Mad Burger 70,–, Fax 02924/2941, Tel. 02924/384 ab 16h

CD: Nascar, Lukas Arts Classic Adv., Raptor, Beneath Steel Sky, Dark Forces, Creature Shock, Foxy Clips, Disk: Fifa Soccer je 50,–, frei Haus, 0240220752 o. 5339

Suche NBA Live´95 !!! Zahle bis 55 DM oder Tausche gegen Battle Isle 2 oder Battle Isle 1 + F19 St. Fighter oder XXXX1 + Data on CD!!! 07232/70023

Suche PC-Originale: Spell Jammer, Siege, Ambush AT Sorinor, When 2 Worlds War, Empire Del., Millenium. Angebote an Karsten, Tel. 03461/214358

Verkaufe: CD-ROM: Comance, Syndicate+, Rebel Assault, Corridor 7, Indy 4, Patriot, 3,5": Sim City 2000 50 DM; Corel Draw 4 + Buch 250, Rise or Triad70, 0751/32981

Verk. PC-Originale: Ultima 6, Wizadry 7, Might & Magic 3, Pools of Darkness, Theme Park, je 30,– DM; CD-ROM: Spellcasting Pack 50,– DM. Tel. 06185/2925

Verkaufe Peacock 486DX2/6t, 4 MB, 270 MB HDD, CD-ROM Mitsumi FX400, Cirrus Logic 5428 1 MB S-VGA, Soundblaster 16, Monitor, Mouse, Software VK 1750, Tel. 09195/50558

Zu Verkaufen CD-ROM Dept 4 Dwellers Hocus Pocus, Inspektor Zebok, Creature Shock. Tel. 08459/2376

CD: System Sh., LBA, Cyberia, Rebel A., Dreamweb, Kyrandia 3 VHB 50-80 DM. Disk: Strongh., Comanche, SQ 1-4, Wizadry 7 VHB 20-45 DM. Tel. 07685/439 Matthias

CD: Inferno (60), Ecstat. (50), Reb. Ass. (40), Disk: Sam + Max, Str. Com., Syndicate (je 40), Priv. + Miss. (60) o. Tausch gegen: Dark For., LBA, Sys. Sh. CD, Biofor. 036766/3943 Axel

486 DX 33, 8 MB RAM, 14" Monitor, 1 MB Grafikk., CD-ROM, Soundkarte, div. Softwae, Boxen, VB 1600,– DM. Sebastian Lendowski, Tel. 02234/64102

Verk. PC 486 DX 80/2-VLB, 14" Col. Mon., 1 MB-VLB Grafik, 4 MB RAM, 420 MB HD, 3,5 " Lw + Zubehör: Mouse, Handbücher, etc., Umfang. Software ist orig. vorinst. 1680,–, 0351/4123299

Verk. 386DX-40, 4 MB RAM, 3,5 Zoll Floppy, 250 MB HD, Double-Speed CD-ROM, Seikosha Farbdrucker, 14" Monitor, Soundkarte, Orig. Software 2100 DM, 05384/1722 ab 18 Uhr

Verk. 486DX33 8 MB RAM 250 MB HD Mitsumi-FX001D SB-Pro, 14" Monitor, 2 Aktivboxen (25w) SVGA-Karte, 1 Flighstick, 3,5 + 5, 25" LW, Tower Preis: 2000,–. 034204/62867 Tom 18h

Verk. BMP 2.0 (35), Theme Park Cd (65), Der Planer + Extra CD (55), WC I (24), WC II (30), X-Wing (38). Alex Hübner, Breite Str. 6 88214 Ravensburg

Verkaufe viele PC-Spiele. Liste anfordern: Alexander Hübner, Breite Str. 6, 88214 Ravensburg, Fax: 0751/61396 !!! Spitzenpreise!!!

386 SX 40, 50 MB HDD, 3,5" 1,44 MB FDD, SP-CD-ROM LW, 5,25" 640 KB FDD, mit Maus, Tastatur und s/w Monitor. VB 900,– DM. Tel. 06441/211202

Suche auf CD: Hell, Bioforge, Bureau 13, Creature Shock, Diskworld, Cyberia, Dawn Patrol, Gone Fishin. Nur mit Anl. und Verp.; Zahle bis 50 DM. Tel. 0201/313402

Verkaufe Dawn-Patrol-CD + komple[illegible]n., Fifa-CD, beide DM 60,–, 3,5" F14-F[illegible]f., Micro Machines, Rise of the Robots, alle DM 140,–. Tel. 05753/4259 (Tobias)

Verk.: Mainboard 486DX-40 mit original Verpackung und Soundkarte 8 Bit Sound Galaxy NXII, Preis nach VB. Tel. 089/3164711 nach 16 Uhr, Ferdinand

Verk. CD: Kyrandia 3 75, Al Quadim 60, Mag Carpet 80, DSA 2 60, Disc-PC-Love 50, Motherb. Intel 486DX33 256 Cach. VL 300,–. Tel. 0711/33204

Verk.: Syndi 50. DOT 60, Sherl. Holm. 60, GOB 3 60, Privateer 40, Lands of Lore 40, Term. Ramp 30, Nascar 60, WC2 40, Blackhawk 60, Battle Bugs 50, AOD 50, Tel. 0711/333204

Verkaufe 20 Spiele (10-45 DM) z.B. Lands of Lore; Die Kathedrale; Obitus; Ishar 1+2; Außerdem 3D-Controller Cyberman + Mega-Race 150 DM. Tel. 09721/25183

CD: (50) Cyberwar, Dream Web., Betrayal at K., Beneath S. Sky, Kings Q. 6, Larry 6, Doom lvl CD1, Simon the S.. (40) System Shock, Ravenloft, Cannon Fodders, ... 0711/807955

Verkaufe SAM and MAX e (3,5") 30,–; Shadow Caster d (3,5") 30,–; Nascar Racing d (CD) 50,–; Intel 486 SX25-CPU für 99,–. Tel. 08134/1532 Markus

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Verk. PC-Prgm ab 20,– DM z.B. Ween 20,–, Darkseed 40,– DM etc., Peter Tessmann, Johannesstr. 27, 41061 Mönchengladbach

Verk./Tau: Sam+Max CD=50,–, Dott CD=50,–, System Sh. 3,5"=50,–, Theme P. 3,5"=50,–, Ultima 8 CD=70,–, M. Carpet CD=70,–, Sim City 2000 3,5"=50,–, Wing Com 3 CD=90,–. 07158/65318

Verk. PC 3,5 Orig.: Panzer Gerneral (50 DM), Master of Magic (55 DM), Grandest Fleet (40 DM), Ulitma 7 Teil 2 (50 DM), und Wizardry 7 (30 DM) Preise + NN 06034/4395 (Marco)

Suche dringend für PC: Red Baron und oder Red Baron Data Disk 3,5". Angebote an: 05751/74428 (Marco)

Suche Strip Poker 3 Datadisk. Zahle 15 DM. Zuschriften unter: Aaron Krutzsch, Am Riesei 2, 58791 Werdohl

Verkaufe Inferno (DV) 60,–, Siedler 45,–, ECO-Quest 30,–, Stronghold 35,–, Sim City 2000 + Ffm u. Berlin 40,–, 1869 20,–. Suche Zeppelin, Kyrandia 3 u.U. tausch. 069/5074735

Verk.: WC 3 CD 65 DM; Dark Forces CD 60 DM; Panzer General 50 DM; Tie Fighter 45 DM, Sam+Max 40 DM; Monkey Island 1+2 50 DM; Indy 3 30 DM und Andere. 040/5221362

V: Ultima 7+8, Star Control 1+2 (CD), Pizza Connection, Freddy Pharkas, Stratagem, Space-Max, Burn. Steel, SQ4, Winzer, Muds, Valhalla, Global Dilemma. Tel. 08331/2722

Verk.: Humans, Fields o. Glory, Jurassic P., Mad TV, WC 1, WC 2, Data, Epic, Privateer, Comanche, Stronghold, Burntime, Tie F., Syndicate + Data. Tel. 02251/65760

Verk.: 486SX25 Board m. CPU 100 DM, Cirrus Logic 5422 1 MB ISA 50 DM, Taxan GTS VLB Winboost Mach 64 2 MB (ATI Xpression) 250 DM, Epson LQ 400 150 DM. 02251/65760

Verk. TopColor SVGA Grafikkarte 65,– DM, Flight Simulator 5, 50,– DM, Wacky Whlls 40,– DM. Buch Flugsimulator 4 mit Disk. 15,– DM. Tel. 06406/4240

Verk. folgende Originale: Alone i. t. D. 2 (55 DM), B-Wing (45 DM), Leathal Weapon (30 DM), Lothar Matth. (30 DM). Thomas Reuter, Tel. 02404/81925 (Alsdorf)

Verk. 19" SVGA Monitor VB 990,– DM, gut erhalten, ca. 35 Spiele komplett oder einzeln abzugeben ab 17.00 Uhr, Erik Tel. 08165/3100

3,5": Tower of Fear, African Trail Simulator, Hot Shot, Grand Prix Master je 15,–, CD-ROM: Flamingotours 50,–; Der Planer 55,– usw. Tel. 09191/4451

Verk. Mainboard VLB mit CPU i486/DX 33, 256 KB, 3,3 Volt, PS/2 + SIMM Module, Ziff Sockel (250 DM); 4 1 MB SIMM H. (225 DM) Tel. 07529/6518 ab 17 Uhr

Verk. günstig auf CD: Rebel Assault, Panzer General, Death from A50VE (8 Luftladungen in II. Weltkrieg). Tel. 05931/14383 ab 16 Uhr

Verk. CD-ROM je DM 50: Dark Forces, Magic Carpet, Ecstatica. Suche X-COM & Panzer General: Peter Reher, Tel. 04342/5083 ab 19 Uhr

Verkaufe 3,5"-Spiele: Steel Sky 30,–, Inca 1 40,–, Der Clou 40,–, Zak MacKracken 25,–, Schatz i. Silbersee 30,–, Zoom 25,–, Dragon Lore 60,–, 09188/3186

Verk./Tausche: Under a Killing Moon, BMH, SC 2000, Dawn Patrol Dott; nur Originale; Tel. 0841/69899, 85053 Ingolstadt, Küferinstr. 6

Verkaufe: Links 486 Pro 50,– DM und Kurse für 30,– DM. Telefon 02362/43797

Verk. i486DX50 VESA2, 8 MB RAM, 450 MB HD. 15" Monitor, 2xSpeed CD-ROM, SB16, Ture-Color-Karte, Joystick, Infrarotmaus,... NP 5300 DM, VB 2900 DM. Tel. 07154/4386

Verk. Orig.: Disk: System Shock, CD: Boom II; Nascar Racing; Ecstatica; Rise of the Triad je 50 DM; ab 19 Uhr, Tel. 089/404831

Verkaufe 4 Mon. alten 486DX 4; 100 MHz; 8 BM RAM, 3xSpeed CD-ROM; 720 MB; VL Bus; P64 Grafikkarte; 2 MB VRAM; Big Tower; SB 16; 15" Mon., Boxen; Spiele; Mouse, Joystick 2000,–. 02362/26132

Wer löst seine Softwaresammlung auf? Suche günstig kompl. Sammlungen zu kaufen. Wenn Ihr euch den Stress ersparen wollt, alles einzeln zu verkaufen, schickt oder faxt mir eure Listen. Bitte nur kompl. PC-Orig. (nur Spiele und Anwend., keine Bundle Softw. wie z.B. Indy 500 aus dem SB pro Paket, keine PD od. Sharew.). Bitte keine Angebote die drei Mark unter dem akt. Neupreis liegen, ich bezahle zwischen DM 5,– und DM 20,–, je nach Zustand und Aktualität, für ein Spiel. Werner Schwellinger, Gartenstadtstr. 85, 81825 München, Fax. 089/4395328

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigen-inserenten

- Kleinanzeigenaufträge **ohne Absenderangabe** sowie Anzeigentexte unter **Postlagernummer** können leider **nicht** veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden **keine Fremdwährungen** mehr angenommen.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihr Auftrag immer **vollständig ausgefüllt** ist (z.B. Unterschrift).

Verk., Tausche WC3, S. Shock, Strike CD, BMH, Soundblaster 2,5. Suche Magic Carpet, Killing Moon, NBA 95, Kyrandia 3, 08671/5572

Verk. CD-ROM-Spiele: WC 3 50,–, Wings o. Gl. 40,–, Rebel Ass. 30,–, Theme P. 40,–, Dark Forces 60,–, Disk-Spiele: System Shock 40,–, D.O.T. 30,–, AITS2 30,–. 0251/315316

Lothar Matthäus Super Soccer 50,–; Ultima 8-Pagan CD 70,–; Lands of Lore 40,–; Sensible Soccer 20,–; Wacky Wheels CD 45,–; 05303/5435

Verk. Originale für PC TFX Disk 30,–, Doom CD 20,–, System Shock CD 35,–, Aces of the Deep CD 35,–, Battle Isle 2, Erbe des Titan CD 30,–, Tel. 02163/58286

Verkaufe Pentium 90 PCI, 8 MB RAM, Intel PCI-Grafikkarte, Mitsumi FX300 Triple-Speed-LW, 14" SVGA-Color-Monitor, I/O on Board, teilweise neu VB 2500 Dm. 0375124432

Verk. auf CD, M. Carpet, Transp. Tycoon, Aegis je 50 DM, K. Quest VI, Rebel Assault, I. Helix je 40 DM; 3,5: S. City 2000, 40 DM, HL14-18 30 DM. Wolfgang. Tel. 0841/87997

Verk. PC-Spiele (alt und neu) für 10-45 DM. z.B. Ecstatica (CD), System Shock,... Verk. auch S-NES, MD u. GB Spiele. GG mit Spielen nach VB. Tel. 09082/1588

Verk. Road from Sumter ot Appomattox u. Storm Across Europe - Suche World War 2 Death from Above, Third Reich, Across the Rhiwe, Blitzkrieg. Tel. 06691/23839

Verk.: Warcraft; Land of Lore; Colonization; Transport Tycoon. Tel. 05448/8345 (Lorenz)

Tausche jede Menge Spiele gegen neue Rollensp. u. Jump and Run, fast alle in Deutsch. Suche außerdem Final-Fantasy 3 f. SNES, 02947/1574 ab 18.00 Uhr

Verk. Opal-Mainb. + 4 MB (SLC2/66-CPU) + CoProzessor, sowie Elite 2, Fifa Soccer, Inferno, Mad News, MOD, Term R., NHL, Mad News, Syndikate, Transp. Ty. Tel. 036921/92351

PC Orig. + N. N. Free D.C. 40,–, Mario Andr. RC Challenge 40,–, Waterloo 50,–, Bane o. t. Cosmic Forge 50,–, Shadow Caster 50,–, Reb. Assault 50,–, X-Wing 50,– u.a. 02822/52415

Verk. 4 Spiele; BMH; SC 2000; Karl May; Special Forces + 5 weitere Spiele zus. für 100 DM, einzeln jedes 40. Tel. 06261/37517. Der erste der anruft bekommt noch 20 HD Disketten kostenlos

M4DS, Magic of Endoria, Burning Steel 2, Battle Bugs, Subware 2050, System Shock, Stronghold, POP 2, Ch. Kolumbus auf CD Crea. Shock, 4TPost, ab 20,–, 07147/13086

Verk/Tausche PC-Spiele nur Originale. Suche alte und neue Linkscourse. Suche auch neuste CD Titel. (zahle gut) Tel. 08742/1758 ab 16.00 Uhr

Verk/Tausche: Wing Commander 3 (60,–), MS-FS5 (50,–), CPU AMD 486/40 (100,–). Suche: Magic Carpet, U.S. Navy Fighter. Tel. 05542/2194, Fax: /71465

Verkaufe PC-Originale: Magic Carpet (CD), Panzer General (CD) für je 60,– DM, Syndicate, Rebel Assault, Monkey Island für je 30,– DM. *Tel. 089/6515810*

Verkaufe: Aces of Deep, Armored Fist, Anstoss WM; Cyberia, Cannon Fodder, Dawn Patrol, Höhlenwelt; Die Siedler, Ween, Dreamweb, Gobliins 3; Horde; Inca 2; je 50,–. Tel. 07231/266636

Bioforge, System Shock CD je DM 65,–, uvm. Tel. 030/8518591

Verkaufe: Hercules Dynamite Pro, VLB, 2 MB, 150 DM; Panasonic CR562B, 2-fach, 80 DM; Tel. 04943/630, 17-21 Uhr anrufen

Verk./Tausche CD-ROM wie Space Hulk, Under a K. Moon, Jazz Jr., Mega Race, Gremlin Compilation etc.. Meldet euch bei: Matthias 05923/3047

Verkaufe Doublespeed CD-ROM (Sony, CDU33A-81) und Highscreen Modem (14.400), Extern für je 130 DM. Tel. 05251/59410 Mo-Fr

Verkaufe: CD Dragon Lore DM 60, Höhlenwelt S. DM 60, DSA2 DM 60, Col.&Civ. DM 60, Golden 7 DM 50, K. Moon DM 60, Pagan DM 60, Lukas Art Cl. Adv. DM 50 u.m. Tel. 05205/22163

Tausche: Will NBA Live CD, NHL 95 CD, Fifa Soccer CD. Gebe dafür Bioforge CD, PGA 486 CD, LBA CD. Tel. 0711/799416, Andi!

Verkaufe DOS-formatierte, 100% fehlerfreie Disketten je 10er Box DM 8,– DM, ab 5 Boxen je DM 7,50, ab 10 Boxen je 6,50. Tel. 02482/7385, ab 18.00 Uhr *Mario*

Verk. 486DX2/66, 8 MB RAM, 256 KB Cache, 5,25 3,5 Disk. Laufw., 210+50 MB Festpl., 2xCD-ROM Laufwerk, Soundkarte, Maus, Tastatur, Joystic, 14" Mon., SVGA-K. f. 2500 DM. Tel. 06165/2651 ab 18h

Suche PC CD-ROM Spiele: Magic Carpet, Little Big Adventure, Creature Shock, AITD 3, DSA2, Höhlenwelt Saga, Woodroff, zahle gut; nur CD-ROM sw; 06053/9303

Atari ST

Verk. Atari 520 ST, 1 MB, SW-Mon., OKI-Farbd., Maus, Joys., 9 Orig. Sp. u.a. Civilization, Frontier, Populous, 3 Disk. LW, VB 500,– + viele Fachb., Tel. 08153/92011

Verk.: 50 Atarispiele wie z.B. Sim City für zusammen VHB 250 DM, Tel. 07835/1554

Verk. Atari 1040 STE, 1 MB RAM, Joystick, 3 Bücher, 240 Disketten, Preis VB 680,– DM; 03943/21849, Mathias

Game Gear

Achtung Billig!! Verkaufe Game Gear Komplett + Netzteil und Fernsehadapter für nur 100 DM. Tel. 07195/67610

Mega Drive

Verk. Megadrive mit 3 Spielen, Fifa Soccer, NHL PA Hockey´93, Gunstar Heroes, inkl. 2 Joypads sowie ein Tips- und Tricks-Buch. Tel. 0211/227311

Verk. Sega Mega Drive + 3 Spiele + 2 Joypads 220 DM. Tel. 089/5237667

Verk. PC Orig. z.B. US-Navy Fighter (neu) CD 70,–, WC3 (CD) 50,–, Masters of M (neu) CD 70,–, Earthsiege (3,5) 35,–, Privateer (3,5) 30,–. TFX (CD) 45,–. 09664/651 (Klaus)

Wichtiger Hinweis:

Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden weiterhin keine Briefmarken angenommen.

PC Engine

Verkaufe Monitor: 14" VGA-Color Monitori Strahlungsarm; TÜV; 1024 x 768; 0,28 Lochmaske; 1 Jahr alt; guter Zustand; 300,– DM. Tel. 02981/1341 (ab 17.00 Uhr)

SNES

Verk. SNES + 7 Spiele (z.B. Fifa, J. Conners, T. Toons usw.) Angebote bitte nur schriftlich an Jens Bleidt, Auf der Bing 2, 56566 Neuwied (VB: 500,–)

Suche günstig SNES-Spiele, alt oder neu! Bitte meldet Euch bei: Maik Wieskamp, Berlinerstr. 8, 35410 Hungen 3

Diverses

Kaufe SNES & Mega Drive Spieleneuheiten bis max. 60,– DM; aber auch ältere bis 30,– DM, Schreibt an Claudia Fischer, Eosander-Str. 2, 10587 Berlin, Also bis bald!

Tausche Mega Drive mit 6 Spielen (Hulk, Eternal Champions...) gegen 3DO oder Jaguar oder Amiga-CD32 oder ähnliches! Tel. 07744/5187

Kaufe Star Wars Figurgen und Fahrzeuge auch komplette Sammlungen. Lohnt sich. Cosic Ivan, Tel. 08158/8690, bin nur von 9.00-15.00 Uhr erreichbar.

Dringend!!! Suche Star Was Figuren und Raumschiffe. Möglichst mit Zubehör. Norman Bos, Hauptstr. 15, 27446 Selsingen

Achtung!! Sucht Ihr Tips & Chearts dann aufgepasst und Lösungen auch dann seit Ihr richtig, also ruft an unter 0931/409514 und fragt nach Sebastian

Kaufe, tausche Trading Cards (Magic, Star Trek, Basketball, Football, Baseball). Iwan Tan, Helmstedter Straße 25, 38102 Braunschweig

Star Wars Figuren u. Raumschiffe gesucht. Gerne auch Tausch oder Kauf komp. Sammlungen. Tel. 0228/747372 Fax: BN 747331, A. Kraemer, Messdorferstr. 215, 53123 Bonn

Verk. Sound-Blaster 2.0 Deluxe + SW. für 60 DM. Tel. 06395/1773 (Michael)

Suche jedliches Text-to-Speech Soft. Die Texte in Sprache umwandelt + Flachbettscanner u. OCR u. John Sinclair Hefte u. alle CD-ROM Soft u. TP. Tel/Fax 05652/2965

Suche John Sinclair Hefte von Jason Dark. Alle CD-ROM Software u. Programme Runs mit Turbo Pascal, alles von Star Wars u. Scanner u. Text-to-Spech. T/F 05652/2965

Verkaufe Komplettlösungen zu Rollen- + Adventures. Liste geg. 1 DM bei: Patrik Badent, Goethestr. 2, 88281 Schlier. Info Tel. 07529/6518 ab 17 Uhr

Brain-Box BBS, Die neue Multiline-Box in Münster. Tel. 0251/246232 8N1 14400 Ansl-BBS, 0251/161583 8N1 14400 Ansl-BBS

Stop suche dringend Star Wars Figuren und Raumschiffe, nichts ist mir zu schlecht. Andreas Wolff, Ringstr. 26, Tel. 08137/8632, 85293 Oberpaindorf ab 17 Uhr

Verk. Komplettlösungen zu Games von Lucas Arts, Origin, Sierra. z.B. DSA 1+2, Ultima komplett, M&M 2-5, Goblins 1-3 ..., Tel. 07529/6518 ab 17 Uhr

Kontakte

Brain-Box BBS, Die neue Multiline-Box in Münster. Tel. 0251/246232 8N1 14400-Ansl-BBS, 0251/161583 8N1 14400 Ansl-BBS

>>>Schlumpf-Box-Stade 04141 600724<<< >>> 24h Online mit über 6000 Files<<<, >>> Netzanschluß und großer Erotik. <<<, >>> bereich 04141 600724!!!! <<<

Computer-Club Hannover sucht noch Mitglieder. Vereinszeitung. Mailbox. Infos von Computer-Club Hannover, Heusingerstr. 16, 30419 Hannover



Links seht Ihr einen Ergebnisbildschirm, unten eine Ereignismeldung, die Euer Stadion für ein absurdes Mädchentreffen frei gibt.

Und morgen kaufen wir Pelé!

Hattrick!

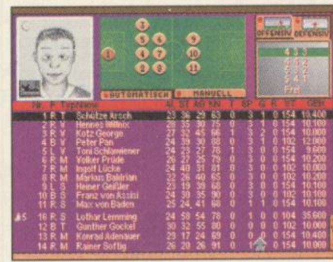
Lange genug hat es gedauert: Seit über zwei Jahren werkelt man bei Ikarion an einem Fußballmanager der alle dagewesen in den Schatten stellen soll, und erst jetzt ist er, der schon vor der WM das Licht der Welt erblicken sollte, fertig geworden. Nach diversen Problemen mit einer nicht näher genannten Eutiner Softwarefirma, die sich mit Ikarion in den Haaren lag, wer denn als erster auf den glorreiche Namen *Hattrick* gekommen sei, haben es die Mannen doch noch geschafft, ihr Spiel vor dem Jahrtausendwechsel zusammen zu basteln. So ist *Hattrick*, wohlgemerkt ohne das "Bundesliga Manager"-Prefix, ein ausgegorenes Produkt und ein Fußballmanager, wie er im Buche steht.

Zu Beginn wählt Ihr obligatorisch den Schwierigkeitsgrad, ladet bei Bedarf drei Kumpel zum Gegeneinanderkicken ein und wählt den Managernamen sowie die passende Mannschaft. Dabei stehen Euch witzigerweise zwei Spielmodi zur Verfügung: Der Otto-Normalo-Kennen-Wir-Alle-Schon-Wieder-Normalmodus, mit ungefähr echten Teamnamen und leicht abgeänderten Halb-Original-Spielern (die sich übrigens editieren lassen) sowie der Have-Fun-Modus mit weltbekannten Spitzenteams wie Sturm Vatikanstadt, mit ebenso herzerfrischenden Spielernamen. Doch egal, für welchen Modus Ihr Euch entscheidet, Fußball gespielt wird immer, und Ihr kümmert Euch wie gehabt um die Belange Eures Vereins. Dabei wird grundsätzlich in der dritten Liga begonnen, nach dem Aufstieg folgt die zweite und letztendlich der Kampf um die Meisterschaftsschale. Als Hauptbedienelement steht Euch in *Hattrick* ein Drehregler zur Verfügung, wie er die Gasherde deutscher Qualitätshersteller um 1953 schmückte. Mit diesem schaltet Ihr zwischen elf Punkten hin und her (siehe Erläuterung). Das zweitwichtigste Element auf dem Bildschirm ist der berüchtigte "große grüne Fleck", ein Knopf, der den Spieltag mir nichts, dir nichts auslöst. Doch vor jedem Spieltag ist natürlich Training angesagt, das Ihr nicht selbst in die Hand nehmt, sondern natürlich

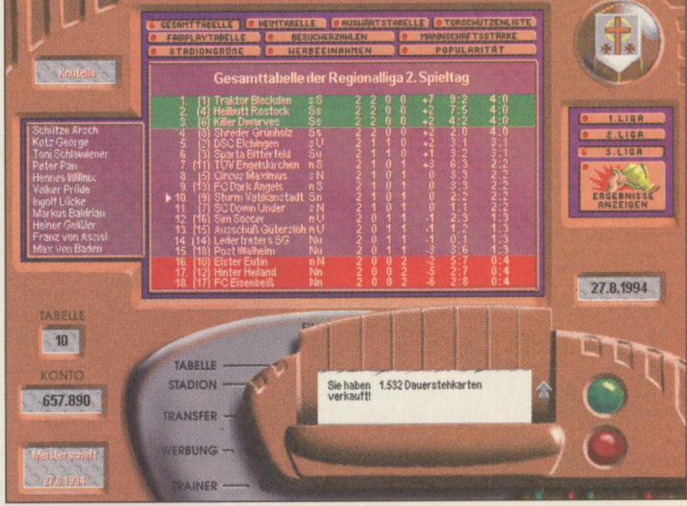


Niedlich: Während der fetzigsten Spielszenen wird bei Bedarf eine Animation gezeigt





Im Aufstellungs-Screen stellt entweder Ihr oder Euer Trainer die Elf nach Belieben auf



Die Tabelle des Grauens: Wer vom Abstieg bedroht ist, wird diesen Bildschirm hassen, Aufsteiger könne sich gar nicht satt genug an ihrer Platzierung sehen.

Super

Ja, ja, ich weiß, und es kommt auch mir schon bald aus den Ohren, aber eines sollte ich noch festellen, bevor ich nie wieder einen Fußballmanager anfasse: Hattrick spielt ganz eindeutig in der Oberliga mit und gebürt vor allem in Sachen Grafik der Spitzenplatz. Endlich müssen wir unsere Mannen nicht mehr trainieren (sondern können dem Trainer die Schuld geben), endlich klicken wir uns durch verflucht übersichtliche Menüs und springen nicht von einem Screen zum nächsten, um nachher nicht mehr nach Hause zu finden, und endlich setzen wir uns vor einen Manager und spielen drauflos, ohne vorher das (dicke!) Handbuch zu lesen. Zugegebenermaßen könnte "Hattrick" das eine oder andere Feature mehr vertragen. So vermisse ich einen ausgedehnteren Wirtschaftspart (z.B. Immobilien oder Aktien) oder andere kleine Intermezzi, wie zum Beispiel eine Sportärzte-Transferliste oder ein Doping-Einkaufszentrum. Alles in allem ist "Hattrick" einer der besten, wenn nicht der beste, Fußballmanager, der jedoch auf Dauer nicht so viel "Neuentdeckungen" bietet, wie die Eutiner Konkurrenz, und der auch eine Idee zu spät kommt. Mittlerweile kann ich Fußball-Manager nicht mehr sehen, und ich denke, der Nation geht es nicht anders – kauft Euch "Hattrick" und laßt es dann gut sein.



Die leidige Presse: Je nach den gegebenen Antworten beurteilen die Journalisten Euer Managerkönnen





Das Trainermenü

Ihr verwaltet auf diesem Screen Eure Mannschaft, wechselt bei Bedarf den Trainer oder schickt angeschlagene Spieler ins Trainingslager.



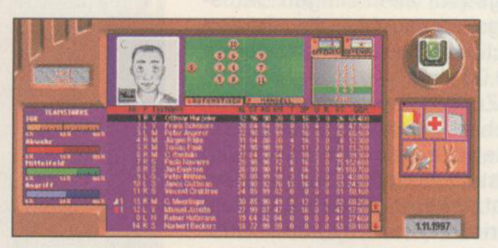
Das Finanzmenü

Hier verschafft Ihr Euch günstige Kredite bei der Bank oder bei Mitspielern, bettelt die Sponsoren an oder sichert Euch eine TV-Übertragung.



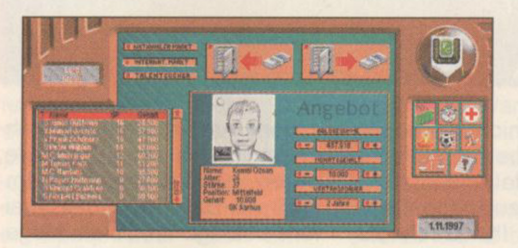
Das Werbemenü

Wie nicht anders zu erwarten, sucht Ihr Euch in diesem Menü die Sponsoren für Trikot-, Banden- und Plakatwerbung.



Das Aufstellungsmenü

Natürlich stellt Ihr oder wahlweise auch Euer Trainer die eigene Elf vor jedem Spiel auf. Dies geschieht auf diesem Bildschirm.



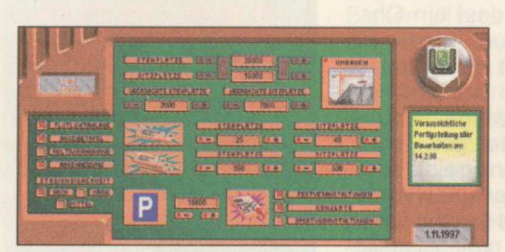
Das Transfermenü

Hier setzt Ihr eigene Spieler auf die Transferliste, engagiert einen Talentsucher oder kauft/leiht Spieler von anderen Vereinen.



Das Vereinssitzungsmenü

Hier setzt Ihr Boni für Tore bzw. Geldstrafen fest, gebt Geld für Jugendarbeit und organisiert Freundschaftsspiele mit anderen Clubs.



Das Stadionmenü

Hier wird das eigene Stadion ausgebaut, für andere Veranstaltungen freigegeben oder der Preis für die Karten festgelegt.



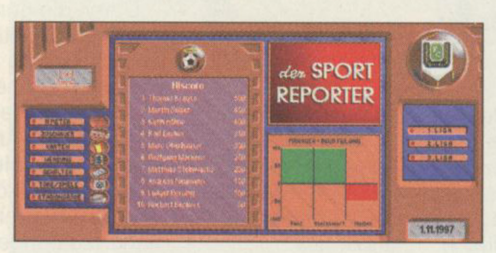
Das Vereinsinfomenü

... zeigt Euch allzeit die jeweils interessantesten Daten Eures derzeitigen Erfolges, wie Besucherrekorde, höchste Siege, etc.



Das Tabellenmenü

Natürlich schaut Ihr Euch unter diesem Punkt den aktuellen Tabellenstand und die Ergebnisse an oder laßt Euch die Mannschaften nach Stärke, Popularität, etc. sortieren.



Das Statistikmenü

Wie der Name schon sagt, finden Fanatiker in diesem Menü vor allem eines: Statistiken! Ob Zuschauerzahlen oder anderes – wer will, bekommt hier Auskunft.

Euer Trainer, der, nebenbei erwähnt, jederzeit gefeuert werden darf. Habt Ihr Euch auch um die geldgebenden Sponsoren und ein fetziges Stadion nebst galaktischen Eintrittspreisen gekümmert, kann es schon fast losgehen. Auf Knopdruck schaut Ihr Euch den nächsten Gegner an, stellt Eure Mannen selbst auf oder verlagert diese Last der Verantwortung auf die Schultern Eures Trainers. Natürlich lassen sich während der Spiele Szenen einblenden, von denen einige Hundert existieren oder per Tastendruck die Strategie und Aufstellung verändern. Nach besonders deftigen Spielen gibt's eine Pressekonferenz, in der Ihr die Fragen der Journalisten beantworten müßt. Habt Ihr eine halbe Saison überstanden, wird im Verein über Euch abgestimmt und der weitere Kurs festgelegt. Bei Geldproblemen wird entweder der beste Spieler via Transfermarkt verkauft oder es wird wieder die Bank oder dieses Mal auch ein Mitspieler angepumpt. Habt Ihr zuviel Geld, kauft Ihr Euch geile Trainer oder Spitzenspieler aus dem Ausland. Statistiker erfreuen sich wie immer an dutzenden Aufstellungen, Bilanzen und Tabellenauswertungen. Speicherfanatiker dürfen jederzeit kräftig Spielstände schreiben. *kn*



Hellzapoppin

Hollywood Pictures

Filme drehen macht Spaß, ist cool und bringt jede Menge Geld? Dann fragt einmal solche Regisseure wie John Waters oder Roger Corman, was große Studios und Banken sagen, wenn es darum geht, einen neuen Film zu drehen – besonders wenn man die künstlerischen Ansprüche des deutschen Films in Betracht zieht. Denn Kunst ist Gift für die Kasse. Wer's nicht glauben will, der sollte *Hollywood Pictures* spielen.

Als stolzer Besitzer eines Kinos strebt Ihr natürlich Höherem entgegen: Weg vom einfachen Vorführen geliehener Filme, hin zur Filmproduktion à la David O. Selznick.

Doch sie haben alle einmal klein angefangen. Mit dem richtigen Riecher in der Auswahl der Filme und deren Plazierung in Eurem 5-Saal-Kino könnt Ihr, zusammen mit generösen Banken, Euren ersten eigenen Streifen drehen. Dazu müßt Ihr natürlich wissen, wann welcher Film am besten läuft. Kinderfilme werden zum Beispiel am besten Nachmittags (vor allen Dingen Samstags) besucht, die harten Actionreißer aber erst gegen 20.00 Uhr.

Zur eigenen Filmproduktion gehört aber mehr. Da muß zuerst einmal ein Drehbuch erstellt werden. Über eine Art Satzomaten, der nach dem Strickmuster Adjektiv + Substantiv + Verb + Adjektiv + Substantiv den roten Faden der Handlung grob skizziert. Heraus kommen so sinnige Phrasen, wie "Tollwütige Sekretärin rettet seekranken Cocker".

Ist der Stoff einmal gefunden, fehlt der Regisseur, der die tollwütige Sekretärin zum Leben erweckt. Auch ein Produzent könnte in diesem Zusammenhang nicht schaden. Beide haben aber nun einmal den Nachteil, daß sie kosten, und zwar nicht zu knapp. Deswegen könnt Ihr Euch zu Beginn auch nur irgendwelche B-Filmer leisten, die außer einem gewissen Ehrgeiz nicht viel zu bieten haben. Erst nach und nach schenken Euch die Topstars zumindest ein Ohr. Nun habt Ihr Euch also entschlossen, einen Horrorfilm zu machen. Dazu braucht Ihr nicht nur zugkräftige Schauspieler (auch hier gilt: Jeder Name hat seinen Preis), sondern auch eine ansprechende Komparserie, gut geschneiderte Kostüme und professionelle Special Effects-Leute. Schließlich könnt Ihr auch noch die Epoche wählen, in der Euer Monster auf Menschenjagd gehen soll.

Damit die ganze Geschichte nicht zu einseitig wird, können auch noch die Parameter der unterschiedlichen Attribute eingestellt werden. Das heißt, daß Ihr den Anteil an Erotik, Spannnung, Humor usw. selber eingeben könnt, um diesen Film einem breiteren Publikum näher zu bringen.

Drückt Ihr schließlich den Drehstart-Schalter, wird es ernst. Normalerweise werden auch die kalkulierten Drehtage eingehalten, aber Streik, Unwetter und andere Unbilden können das Unternehmen verzögern. Am Freitag nach Drehende gibt es eine Premiere, deren darauffolgende Filmkritik viel zum Erfolg des Streifens beiträgt. Wird's ein Mega-Erfolg, steht dem nächsten Kinoreißer nichts mehr im Wege. *ps*



Links: Hollywood auf einen Blick. Von der Bank zum Studio ist es nicht weit, doch brauchen wir ein wenig Eigenkapital zum Start. Unser 5-Saal-Kino verschafft uns die nötige Bonität. Die Filme gibt es beim Verleih unten.







Oben und rechts: Ob Kostüme oder Kulissen, Qualität hat seinen Preis. Das gilt übrigens auch für den Regisseur

Showbusiness ist ein hartes Brot. Heute gefeiert, morgen gefeuert. Auch wenn der Weg zum Filmmogul über das eigene Kino recht ungewöhnlich anmutet, als erste Sprosse auf der Erfolgsleiter ist er in diesem Spiel wohl unentbehrlich. Tatsache ist jedenfalls, daß Hollywood Pictures ein nettes kleines Managementspiel ist, witzig, komplex, nicht unbedingt suchtfördernd, aber solide in der Machart. Keiner erwartet, daß man nach einer Runde dieses Spiels das Hollywood-Gefüge durchschaut. Als kleine Übung im logischen Denken, gemeinsam mit einer Portion Strategie und Glück ist es aber ein durchaus gelungenes Exemplar der Gattung Wirtschaftsspiel.

Gut


MS-DOS

Hersteller:
Starbyte
Genre:
Management
Schwierigkeitsgrad:
einstellbar
Besonderheiten:
keine
Zirka-Preis:
120 DM

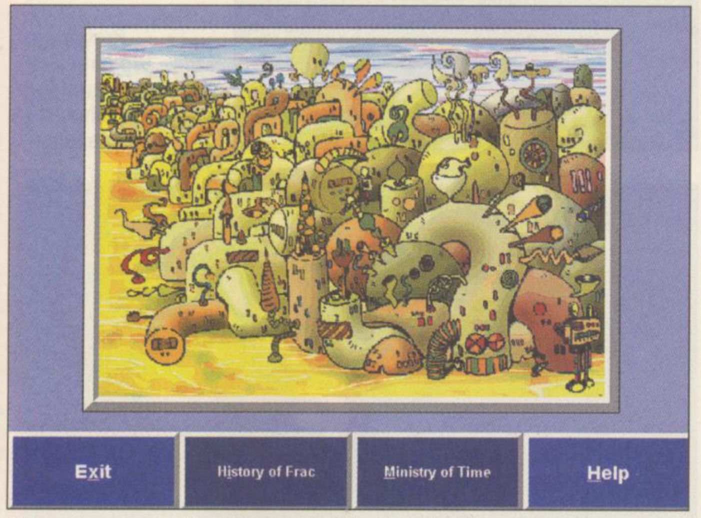
Grafik: SVGA
Sound: Soundblaster
Festplatte: 7 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 64%
Sound: 62%

74%

Star Trek

Gazillionaire



Wir schauen uns die Sehenswürdigkeiten der Planeten an



Links: Eines von sechs Schiffen, die wir zu Beginn auswählen dürfen

Fast verschämt führt Microprose dieses Spiel in seinem Programm, doch dafür gibt es eigentlich keinen Anlaß. Wenn der größte Teil aller Managementspiele so klug durchdacht wäre wie dieses Kleinod aus dem Hause Spectrum Holobyte – die Freude wäre grenzenlos. Gut, die Grafik kann natürlich nicht mit irgendwelchen SVGA-Giganten mithalten, doch die Ideen, sowohl zeichnerisch wie auch akustischer Art sind wirklich allerliebst und sprühen vor Einfallsreichtum. Besonders die Kommentierung der käuflichen Erwerbungen sind ein echter Brüller. Beinahe genial ist die Tutorialfunktion zu nennen. Hier wird haarklein und leichtverständlich selbst dem größten Spielemuffel erklärt, welche Funktion jetzt hinzugefügt wird, sofern man die gesteigerte Komplexität überhaupt möchte. Und damit dürfte Gazillionaire fast schon einzigartig sein.

Gut

Windeln von Style nach Mira, Schlagsahne von Vexx nach Loro: Weltraumhändler haben zuweilen die merkwürdigsten Güter zu transportieren. Bis zu sechs Spieler können im Kampf um Geld, Gold, einem sorgenfreien Leben mitmischen, wobei der Spacetrader auch zwischen sechs zum Teil sehr unterschiedlichen Raumschiffen wählen darf. Bekommt man keine sechs Mitspieler zusammen, springt der Computer ein und bastelt einen Konkurrenten.

Dabei ist *Gazillionaire* genau das richtige für alle, die es hassen, ständig zentimeterdicke Handbücher zu wälzen. Im Tutorial schalten sich nämlich nach und nach alle zusätzlichen Funktionen zu.

Zu Beginn fliegt Ihr einfach von Planet zu Planet und müßt versuchen, billig eingekaufte Waren mit möglichst hohem Profit wieder zu veräußern. Gewinner ist, wer als erstes einen Gewinn von 1.000.000 Kubars anscheffelt. So weit so gut. Im Verlauf des Spiels gewinnt der Warentausch aber immer mehr an Komplexität. Da müssen Kredite zurückbezahlt und die Crew entlohnt werden. Planeten werden erforscht und bieten sich im weiteren Verlauf als Anlaufstation für Geldgeschäfte und Ausbauarbeiten am eigenen Raumschiff an. Nach jedem Zug erscheint entweder ein Balken-, Torten- oder Kurvendiagramm, mit dem Ihr den Verlauf Eurer Bonität seit Zug eins kontrollieren könnt. Damit der galaktische Kaufmannsladen aber nicht zu einfach wird, lauern Piraten auf Euch, bricht die Wirtschaft ganzer Planeten zusammen oder Euer Pilot stümpert ein wenig herum. Außerdem ist es ratsam, sich so bald wie möglich das Raumschiff frisieren zu lassen, da die Konkurrenz, so sie schneller ist, gnadenlos den Markt leerkauft – zumindest was die attraktivsten Güter angeht. Irgendwann muß dann auch einmal getankt werden. Ihr werdet sehr schnell feststellen, daß die Spritpreise gewaltig variieren können. In der Regel ist der lebenswichtige Saft dennoch erschwinglich. Aber in finanziell engen Zeiten bleibt nur der Weg zur Händlervereinigung, die Euch das fehlende Geld pumpt.

Wer ganz gierig ist, sollte getrost ins Passagiergeschäft einsteigen und fleißig Werbung betreiben. Raum ist im kleinsten Schiff, auch wenn es nur für sechs Reisende ausreicht. Kleinvieh macht bekanntlich auch Mist.

Interessant wird das Spiel besonders ab dem Punkt, wo der Herrscher Konzessionen und industrielle Einrichtungen auf verschiedenen Planeten versteigert. Diese kosten zwar ein Heidengeld, werfen aber auch entsprechend Kubars ab, denn jeder Feindhändler, der auf dem entsprechenden Himmelskörper landet, muß einen nicht unerheblichen Obulus entrichten. Auf die Vorschläge verschiedener Reisender, denen man unterwegs begegnet, sollte man nicht eingehen, da Ihr in den seltensten Fällen von solchen Geschäften profitiert.

ps

Commodity Supply (Goods on Vexx)

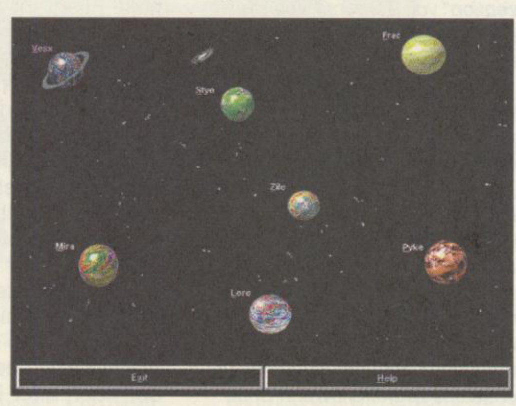
Cargo on Ship: 93% (93 tons) | Cash: 81.393 | Profit: 0

The distance from VEXX to STYE is 9 million kuters.

	Vexx	Pyke	Mira	Stye	Loro	Zile	Frac
Cantaloupe	57%	96%	51%	56%	77%	53%	→ 6%
Jelly Beans	92%	76%	→ 1%	86%	50%	30%	26%
Moon Ferns	74%	63%	41%	92%	→ 1%	29%	28%
Frog Legs	59%	59%	78%	100%	46%	54%	→ 25%
Babel Seeds	→ 4%	86%	50%	30%	94%	8%	78%
Umbrellas	66%	70%	20%	43%	91%	26%	→ 4%
Oxygen	41%	52%	→ 5%	78%	98%	36%	25%
Kryptoons	36%	21%	58%	14%	24%	40%	→ 13%
X Fuels	61%	19%	74%	35%	→ 14%	55%	61%
Gems	→ 37%	41%	40%	75%	60%	66%	91%

Exit | Marketplace | Goods on Ship | Help

Wo verkauft sich was am besten: alle Informationen auf einen Blick



Unser Handelsuniversum: Was der eine hat, fehlt dem anderen



WINDOWS
CD-ROM

Hersteller: Spectrum Holobyte
Genre: Managementspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Besonderheiten: Sprachausgabe
Zirka-Preis: 90 DM

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster
Festplatte: 1,5 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Tastatur, Maus

Grafik: 47%
Sound: 72%

78%

Descent DeLuxe

Terminal Velocity

An 3D-Action-Spielen für PCs herrscht zur Zeit wahrlich kein Mangel. Im Fahrwasser diverser in Deutschland indizierter Spiele buhlt eine unübersichtliche Masse an Ballereien um die Gunst der Spieler. Apogee, der Pionier dieses Genres, schickt sich nun an, mit Terminal Velocity die Herzen der Shoot'em'up-Fans zu erobern. Die Story ist genretypisch kurz und stereotyp: In ferner Zukunft schließt sich die Menschheit mit allen bekannten Alien-Rassen zu einer Föderation zusammen. Es wird kräftig abgerüstet, und siebzig Jahre lang herrschen Love, Peace und Happiness in der Galaxis. Aber schließlich überlegen es sich die Außerirdischen dann doch anders und greifen die Erde mit einer riesigen Armada an. Da bleibt der Menschheit natürlich nichts anderes übrig, als ihren besten Piloten in den „TV 202"-Raumjäger zu stopfen und den Aggressoren entgegenzuschicken.

Im Alleingang müßt Ihr das Überleben des blauen Planeten sichern und die Hintergründe des Verrats aufdecken. Das Spiel teilt sich in neun Welten, die jeweils aus drei verschiedenen Leveln bestehen; in der von uns getesteten Sharewareversion waren allerdings nur die ersten drei Planeten enthalten. Im Briefing erfahrt Ihr, welche Gegner Euch in der aktuellen Welt erwarten und welche Missionsziele erfüllt werden müssen, bevor Ihr Euch zum Mutterschiff zurückbeamen lassen dürft. Per Knopfdruck geht es dann ab ins Cockpit des TV 202, wo den Spieler eine „Magic Carpet" ähnliche Perspektive erwartet. Im Vergleich zu Bullfrogs 3D-Knaller jedoch, könnt Ihr Euch hier freier im Raum bewegen: Loopings zum Beispiel sind eine der leichtesten Übungen für Euren Gleiter. Der übermächtigen Gegnerschar erwehrt Ihr Euch anfangs nur mit einer simplen Plasmakanone. In jeder Welt jedoch findet Ihr weitere Waffen, an die Ihr gelangt, indem Ihr Versorgungszentren oder feindliche Gleiter terminiert. Neben der Standardkanone könnt Ihr so einen Laser, Luft/Luft- und Luft/Boden-Raketen an Euer Schiff anklinken. Jede (Strahlen-)Waffe dürft Ihr außerdem in zwei Stufen ausbauen. Durch Einsammeln von Energiesphären, die eine gewisse Ähnlichkeit mit dem altbekannten Magic Carpet-Manna haben, regeneriert Ihr Euer Schild und verhindert so Euren vorzeitigen Exitus; mehr als ein Leben habt Ihr nämlich nicht.

Ihr müßt nicht nur auf der Oberfläche der Planeten mit der Alien-Plage aufräumen, sondern auch im Untergrund. In jeder Welt finden sich Eingänge zu unterirdischen Tunnels. Fliegt Ihr durch solch ein Tor, befindet Ihr Euch in einer „Total Eclipse"-ähnlichen Umgebung. Hier finden sich besonders viele der heißbegehrten Extras. Habt Ihr alle Missionsziele erfüllt, kann es ab nach Hause gehen. Im Debriefing erfahrt Ihr dann noch schnell, wie Ihr Euch geschlagen habt, und schon geht es ab zur nächsten Mission. Im dritten Level einer jeden Welt wartet – wie üblich – ein besonders fieser Obermotz, der nach alter Ballerspiel-Tradition solange beharkt wird, bis seine Lebensenergie auf Null gesunken ist. Mit der zwei-Spieler-Modem-Option und der Netzwerk-Unterstützung sind Dogfights mit bis zu acht Piloten gleichzeitig möglich. Die stolzen Besitzer eines „Fünfer"-PCs sitzen bei Terminal Velocity in der ersten Reihe: Ein spezieller Pentium-Modus sorgt für exzellente Grafik und rasantes Gameplay. *sg*

Im Anflug auf eine feindliche Flakbatterie



Missionsziel voraus! In der Eiswelt müßt Ihr Radarstationen ausschalten.



Eve of Destruction! Der beinamputierte Mech-Obermotz wartet schon.

Preisfrage! Wo haben wir diesen Raumjäger bloß schon mal gesehen?



Super

Magic Carpet meets Descent meets Star Wars - so in etwa läßt sich die „Konzeption" von Terminal Velocity beschreiben. Aber besser gut geklaut als schlecht selbst gemacht. Doch aufgepaßt! Denn auch wenn sich der Vergleich mit Bullfrogs Teppich-Simulator aufdrängt, liegt der Schwerpunkt bei Terminal Velocity eindeutig im Bereich Action. Erwartet Ihr ein strategisch ähnlich forderndes Spiel wie Magic Carpet, werdet Ihr enttäuscht. Vermißt habe ich eigentlich nur zwei Dinge: mehr Waffen und die für die Vollversion angekündigten Grafik-Features wie SVGA-Modus und detailliertere Textures. Was mir besonders gut gefiel, war die schier grenzenlose Bewegungsfreiheit, die der Spieler in seinem Raumer genießt: Es macht wirklich Spaß, die großartig angelegten Welten zu erkunden und herauszufinden, was man hier so alles kaputtmachen kann. Die 3D-Action-Freaks unter Euch dürfen also bedenkenlos zugreifen, wenn Ende Juni die Vollversion erscheint. Spieler, die Wert auf einen gewissen Tiefgang legen, sollten allerdings einige Probeflüge absolvieren.



MS-DOS

Hersteller: Apogee
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Besonderheiten: Shareware-Version
Zirka-Preis: 100 DM (Vollversion)

Grafik: VGA, Super VGA
Sound: Pro Audio 8/16 Soundblaster/Pro/16
Festplatte: 11 MByte
Prozessor: 486er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Joystick, Tastatur

Grafik: 74%
Sound: 70%

77%

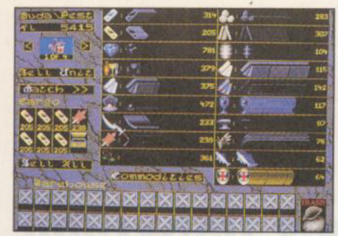
Die Macht sei mit dir

Machiavelli

Im Ränkespiel um Dogen, Päpste und Handelsrouten werden vor allen Dingen die Machtneurotiker unter uns feuchte Hände bekommen, denn bei *Machiavelli* wird betrogen, bestochen und gemordet, wo es nur geht.

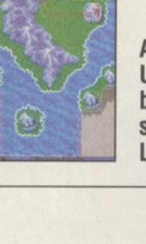
Zu Beginn steht Euch wie immer nur ein bescheidenes Kapital zur Verfügung und Ihr müßt wie jeder andere auch erst einmal versuchen, durch Handel und Erforschen neuer Routen zu einem gesunden Grundkapital zu kommen. Erst dann könnt Ihr Euch daran machen, Papst- und Dogenstuhl zu erklimmen. Sind schließlich feste Handelsrouten nach Asien und Afrika eingerichtet, steht dem beruflichen Aufstieg so gut wie nichts mehr im Wege.

Der Handel vollzieht sich zu Lande und zu Wasser, wobei natürlich jede Region ihre eigenen Spezialitäten hervorbringt. Glas ist in Venedig der Produktionsschlager schlechthin, während es der Norden eher mit Pelzen hat. Und was der eine zuviel hat, hat der andere logischerweise zuwenig. So pendeln also Eure Karawanen, Eseltrecks und Kauffahrerschiffe zwischen den einzelnen Bestimmungsorten auf diversen Kontinenten hin und her, auf daß jeder von den Produkten des anderen profitiere, und die Goldstücke in Eurem Säcklein gar munter klingeln.



Ein Besuch auf dem Markt: Gut gekauft ist halb gewonnen

Bewegt werden die Transporteinheiten im Zugsystem, wobei kleine Einmaster schneller vorankommen als die behäbigen Dreimaster, die allerdings mehr laden können. Damit sich die ganze Fahrerei auch lohnt, kann man Schiffe zu ganzen Konvois zusammenfassen. Doch sollte man dabei auch das Warenangebot des Zielhafens im Auge halten. Schließlich nutzt es niemandem, wenn Eure Schiffe in Ermangelung von Gütern leer durch die Weltgeschichte schippern. *ps*



Auf dem Weg ins Unbekannte: Ähnlich wie bei Civilization enthüllen sich beim Ziehen die Landschaften und Städte



Rear Windows

SimTower

Das vertikale Imperium

Es gibt Zeitgenossen, die nur mit vorgehaltener Pistole einen Lift besteigen würden und lieber 1000 Treppenstufen bewältigen, als sich den mysteriösen Kästen anzuvertrauen. Einschlägige Katastrophenfilme zeigen immer wieder überdeutlich, daß Fahrstühle höchst unsichere Vehikel sind und es nur dem Action-Geschick eines Bruce Willis oder Paul Newman zu verdanken ist, daß nicht ganze Liftladungen von kreischenden Amis dem sicheren Tod entgegenstürzen.

Kurzzum, der Fahrstuhl an sich gehört zu den technischen Mythen der Neuzeit und es wurde deshalb höchste Zeit, daß jemand diesem Geheimnis auf den Grund geht. Pionierarbeit leistete hier der japanische Programmierer Yoot Saito. Der stieß bei der Firmen-Recherche zu seinem "Tower"-Programm auf eine asiatische Mauer des Schweigens und entwickelte deshalb flugs ein eigenes funktionsfähiges Fahrstuhl-Management-Modell. Dieses Programm fuhr den Ideen-Scouts von Maxis über den Weg und wurde kurzerhand von den Kaliforniern, zur wohlgefälligen Integration in deren Sim-Linie eingekauft. Dem Anfangs recht spröden Programm wurde ein neues Menüsystem gegönnt und den allseits bekannten und beliebten ComputerSims zur Seite gestellt. Sim Sala Bim – Fertig ist "SimTower".

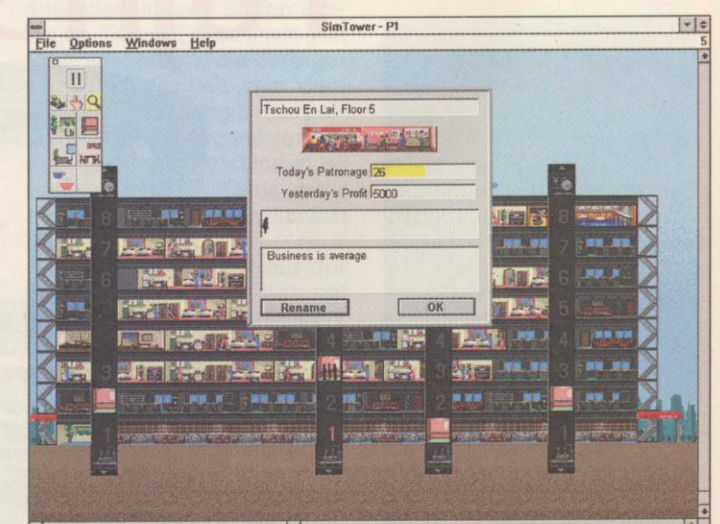
Unsere primäre Aufgabe besteht hier im Entwurf und Bau eines funktionierenden Hochhauses, wobei das Hauptaugenmerk natürlich auf der formschönen Integration der Transportwege, sprich Fahrstühle, liegt. Ausgestattet mit einem recht üppigen Grundkapital geht's ans Werk. Mit der Maus ziehen wir die ersten Stockwerke hoch, integrieren Büros und bauen Wohnungen ein. Sobald die ersten Rolltreppen und Lifte funktionieren, beginnt das Gewusel: Die Sims ziehen ein und starten ihr Tagewerk. Das heißt,



Neulich in Neuperlach: Familie Gollert bekommt Nachwuchs

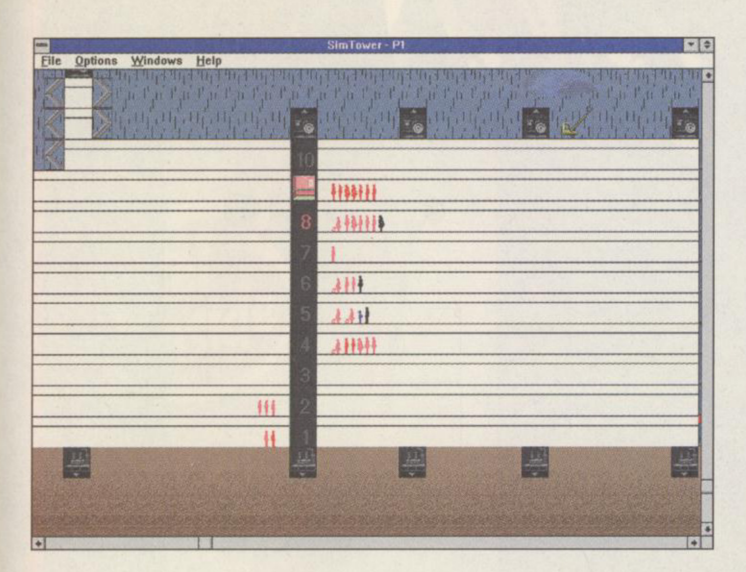
Fenster zum Hof: Unser Bauwerk gewährt umfassenden Einblick.

Baumenü: Mit diesen Tools wird der Tower konstruiert



Gut

Zum Glück ist "Sim Tower" dann doch nicht ganz so verwirrend, wie es die unstrukturierte und wenig erhellende Anleitung vermuten läßt. Das Spiel erklärt sich nach einigem Herumprobieren von selbst. Trotzdem muß der Baumeister schon eine gehörige Ausdauer an den Tag legen, wenn er sich im bald ausufernden Beziehungsgeflecht von Aufzügen, wuselnden "Sims" und Arbeitsstätten zurechtfinden will. In diesem Programm findet sich, trotz Schönheitskorrektur durch die Maxis-Crew, wenig von der eleganten Klarheit der anderen Sim-Programme. Dem eifrigen Baumeister laufen plötzlich die Leute weg, und keiner weiß warum. Dann hilft nur noch aufwendige Klick-Recherche in allen Stockwerken, um etwaige Problemzonen auszumachen. Mein zweitschönstes Gesicht vergebe ich deshalb nur an die abstruse Idee. Wie verrückt oder japanisch muß man sein, um einen Aufzugsimulator zu programmieren? Nur für Leute, die schon alles haben.



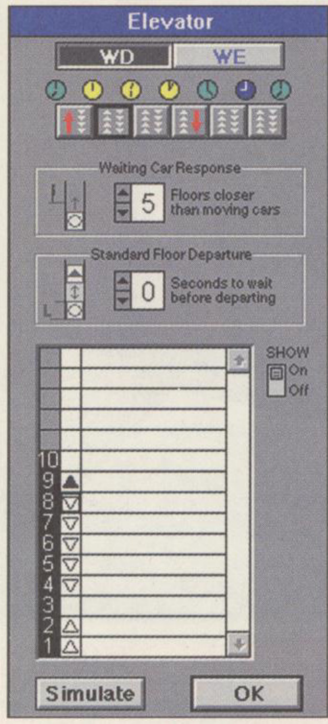
Bitte abzählen: Wie viele Mieter warten vor der Lifttür?

Nein, ein richtiges Sim-Spiel ist SimTower nicht. Da hat man von Maxis schon Besseres gesehen. Und es sind gleich mehrere Sachen, die etwas sauer aufstoßen: SimTower läuft viel zu langsam. Selbst wenn auf die schnelle Spielstufe (es gibt nur zwei!) umgeschaltet wird und man alle Animationen und Soundeffekte ausschaltet, geht ein 486er in die Knie. Das Umschalten in fünf Geschwindigkeitsstufen wie etwa bei SimFarm habe ich mehr als schmerzlich vermißt. Den größten Zuzug erreicht man durch den Bau von Appartments. Diese muß man aber über die ganze Breite des Spielfeldes ziehen, sonst bekommt man noch nicht einmal sein zweites Sternchen. Man stelle sich jetzt dreißig Stockwerke, zusätzlich mit Cafés und Büros vor! Das Durcheinander ist riesengroß und man verliert – trotz "Suche nach"-Funktion – verdammt schnell den Überblick. Der Spieler bekommt kein Gefühl für die verschiedenen Wechselwirkungen. Anständige Untermenüs mit Statistiken, wie man sie zum Beispiel bei SimCity kennt, fehlen hier fast ganz.

Geht so

sie kommen Morgens zur Arbeit, besuchen Mittags die Kantine und flitzen am Abend schnell nach Hause. Wehe, wenn sie dann zu lange vor dem Lift Schlange stehen müssen oder in einen Verkehrsstau kommen. Das Problem ist nämlich, daß unsere Sims nur dann Miete zahlen, wenn sie mit den Zuständen im Haus zufrieden sind, andernfalls ziehen sie einfach wieder aus. Stimmt die Infrastruktur dagegen, dann überschreitet unser Punktekonto bald eine magische Marke und wir dürfen neue Elemente in unseren Wolkenkratzer einbauen. So stehen dann etwa Kinos, Hotels, Geschäfte, Diskos oder Eigentumswohnungen zu Verfügung.

Je komplexer die Struktur unseres Hauses wird, desto verwirrender werden auch die Wege der Sims im Tagesablauf. Am Wochenende geht's z.B. zum Tanzen, während ein paar übereifrige Computer-People vielleicht Überstunden machen. Die Öffnungszeiten der Geschäfte wollen ebenso berücksichtigt werden, wie ein funktionierendes Rettungssystem oder die Abfallbeseitigung durch teures Hauspersonal. Dann ist es nicht mehr damit getan, die Fahrstühle einfach auf und ab tuckern zu lassen. – Ein professioneller Fahrplan muß her. Auf einem speziellen Menüfenster legen wir fest, wie lange die einzelnen Fahrstühle in welchem Stockwerk warten. Ob Expresslifte nur in jedem 15 Stock halten und wo Versorgungslifte zu welchen Zeiten am nötigsten gebraucht werden.



Fahrplan: Mit diesem Menü werden die Lifte gesteuert.

Congratulations!
Your tower has been given a Two Star Rating!
OK

Gebaut wird im wesentlichen in einem großen Konstruktionsfenster, das brav in alle Richtungen scrollt. Zur besseren Übersicht hält ein kleines Kartenfenster den ganzen Turmbau im Blick. Für jeden Bereich im Haus, ob Geschäft, Büro oder Privatwohnung, kann man ein kleines Informationsfenster aufrufen und erfährt so hautnah, ob die Mieter noch mit uns zufrieden sind oder bereits die Koffer packen. Befriedigte Mieter erscheinen dabei in gesetztem Schwarz, den anderen schwillt wutentbrannt der rote Kamm. Wer tatsächlich alles richtig machen sollte, die Chancen sind allerdings sehr gering, der kann seinen Palast bis zu 100 Stockwerke hochziehen und in mehrere Bildschirmbreiten gehen. Als Belohnung wird eine Kapelle gebaut. Auch Tiefbauer müssen übrigens nicht verzweifeln. Maulwürfe können bis zu sechs Kellergeschosse anlegen und dort so wichtige Einrichtungen wie U-Bahn-Anschlüsse, Tiefgaragen und Nachtclubs unterbringen. *vw*

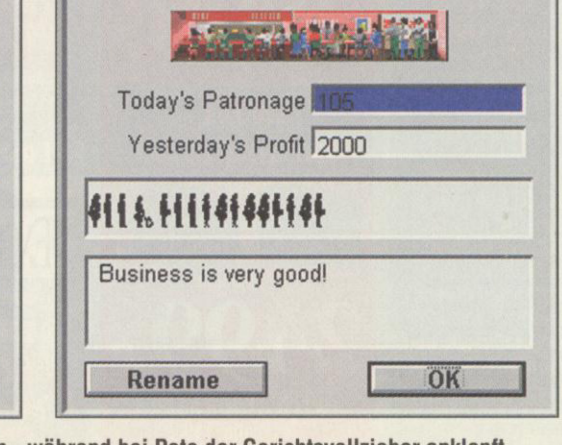
WINDOWS
CD-ROM

Hersteller: Maxis
Genre: Management
Schwierigkeitsgrad: schwer
Besonderheiten: –
Zirka-Preis: 130 DM

Grafik: SVGA
Sound: Windows kompatibel
Festplatte: 5 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 62 %
Sound: 40 %
68 %

Chez Pete, Floor 2
Today's Patronage 14
Yesterday's Profit 5000
Very few customers
Rename
OK

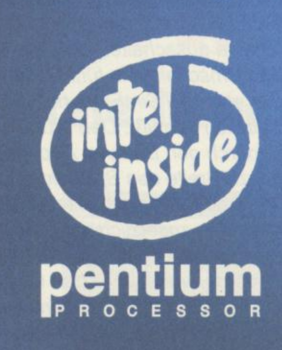


Unser China-Restaurant schreibt schwarze Zahlen , während bei Pete der Gerichtsvollzieher anklopft

ESCOM Tower P90

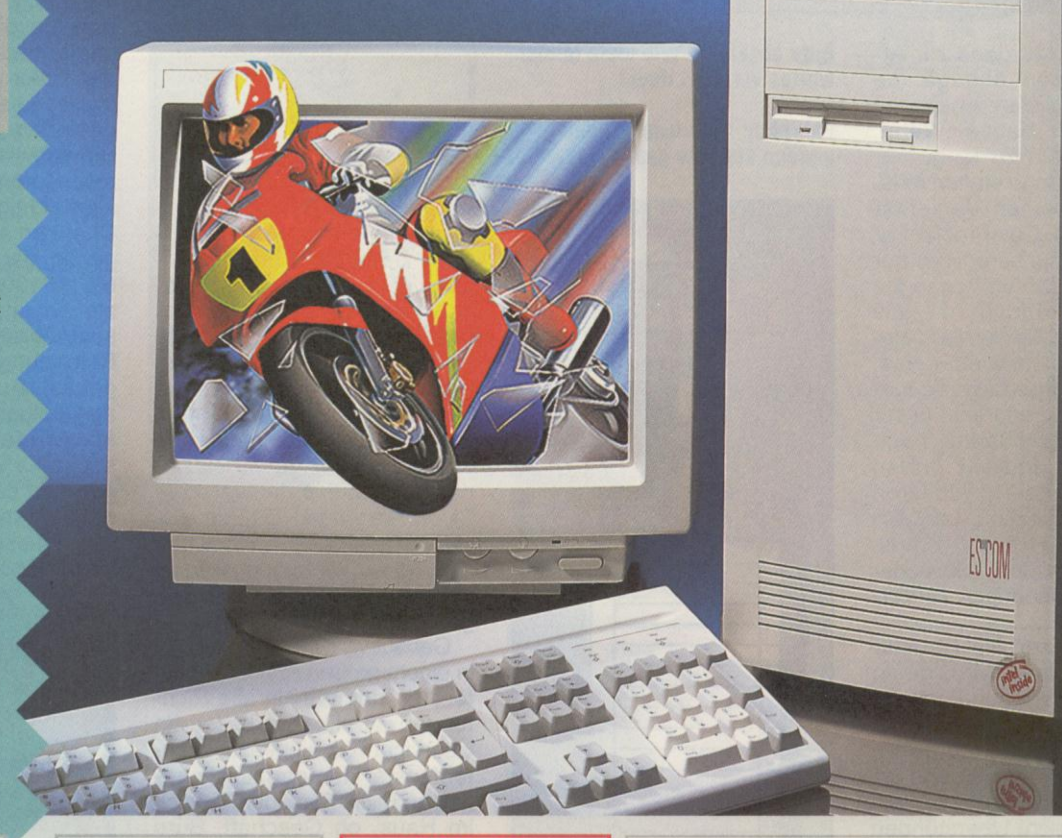
Go for gold!

ESCOM



ESCOM Big Tower P90 - der Leistungsstarke

Ideal für anspruchsvolle Poweruser wie auch Business-Anwendungen. Der Tower P 90 ist vielseitig erweiterbar - zum Beispiel mit Soundkarte, PCMCIA(...), Modem oder Video. Und für alle, die noch mehr wollen: Der Tower P 90 läßt sich bis auf 128 MB RAM aufrüsten.



STECKBRIEF

PROZESSOR PENTIUM®
90 MHz

FESTPLATTE
850 MB

ARBEITSSPEICHER
8 MB RAM

GARANTIE
1 JAHR

FEATURES

Prozessor	Intel Pentium®
Taktfrequenz	90 MHz
Board	Intel mit PCI Bus
Speicher	8 MB RAM
Festplatte	850 MB enh. IDE
Grafikkarte	1 MB DRAM PCI
Tastatur	ESCOM Standard
Monitor	14"/48 kHz, flimmerfrei, 33,5 cm msB, strahlungsarm
Garantie	1 Jahr
Software	ESCOM Supersoftware

incl.: MS DOS 6.22, MS Windows für Workgroups (vorinstalliert mit Doku); Corel Draw 4.0 CD, MS Works CD, MS Scenes Undersea CD, MS Entertainment Pack 4 CD (CD ROM Laufwerk erforderlich, Doku gegen Aufpreis); Mitsubishi Hotelführer, Micrografx, Scout Wings f. Windows, DataEase, Giant Secu, CompuServe (vorinstalliert, keine Doku erforderlich, Sicherheitsdisketten können leicht erstellt werden.)

90 MHz

KOMPLETTPREIS P90 PENTIUM® PROZESSOR P 90

2898.-

INCL.: Monitor, Tastatur, 850 MB Festplatte
AUFPREIS auf 1 Gigabyte Festplatte: 149.-

RECHNEREINZELPREIS P90
ohne Monitor

2499.-

AUFPREIS auf 1 Gigabyte Festplatte: 149.-

MICROSOFT PROFI-PACK 1

WORD · ACCESS · ENCARTA'95

Mit Double Speed CD-ROM LW
299.-*

Mit Quad Speed CD-ROM LW
399.-*

*Angebot gilt nur in Verbindung mit Neukauf eines ESCOM PC. Doku gegen Aufpreis.

MICROSOFT PROFI-PACK 2

EXCEL · ACCESS · ENCARTA'95

Mit Double Speed CD-ROM LW
299.-*

Mit Quad Speed CD-ROM LW
399.-*

*Angebot gilt nur in Verbindung mit Neukauf eines ESCOM PC. Doku gegen Aufpreis.

Fast alles zum Mitnehmen! Aufgrund erhöhter Nachfrage ist nicht immer alles sofort lieferbar! Technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Notebook DX4/100

Für den mobilen User.

intel inside®

REPARATUR-SERVICE 72 Std.

PC-SHOPPING

Fazit PC Shopping 3/95:
Das Notebook DX4/ 100 überzeugt durch ...ausgesprochen gutes Preis-Leistungsverhältnis...sehr hohe Systemleistung im Daten- und Grafikbereich... zahlreiche Anschlußmöglichkeiten für Peripheriegeräte...

ESCOM Notebooks- die optimale Lösung für den mobilen Anwender

Mit Leichtigkeit immer dabei und zugleich mit zahlreichen Anschlußmöglichkeiten für Peripheriegeräte. Besonders das abgebildete DX4/100 besticht außerdem durch die sehr hohe Systemleistung im Daten- und Grafikbereich. Und auch das gute Preis-Leistungs-Verhältnis spricht für den DX4/100 - siehe auch Fazit PC Shopping 3/95! Ein zusätzliches Argument ist der ESCOM-Service: Reparatur innerhalb von 72 Stunden

STECKBRIEF

PROZESSOR 486 DX4
100 MHz
FESTPLATTE
340/510 MB
ARBEITSSPEICHER
4 MB RAM
GARANTIE
1 JAHR

FEATURES

Prozessor	Intel 486®
Taktfrequenz	100 MHz
Speicher	4 MB RAM
Festplatte	Mono = 340 MB Color = 510 MB
Grafikkarte	1 MB DRAM
Schnittst.	seriell u. parallel
Steckplätze	PCMCIA 2 x Typ II oder 1 x Typ III
Display	9,5" (24,13 cm) Mono, DSTN Col., TFT Color
Garantie	1 Jahr
Software	ESCOM Supersoftware

incl.: MS DOS 6.22, MS Windows für Workgroups (vorinstalliert mit Doku); Corel Draw 4.0 CD (CD ROM Laufwerk erforderlich, Doku gegen Aufpreis); Mitsubishi Hotelführer, Micrografx, Scout Wings f. Windows, DataEase, Giant Secu, CompuServe (vorinstalliert, keine Doku erforderlich, Sicherheitsdisketten können leicht erstellt werden.)

Dockingstation für DX 4



passende Lösung für die Arbeit zu Hause, mit allen erforderlichen Anschlüssen

599.-*

NOTEBOOK DX4/100 MHz
mit 9,5" Monochrom Display
ohne Abbildung

2499.-

und **340 MB** Festplatte

NOTEBOOK DX4/100 MHz
mit 9,5" DSTN Color Display

3699.-

und **510 MB** Festplatte

NOTEBOOK DX4/100 MHz
mit 9,5" TFT Color Display

4999.-

und **510 MB** Festplatte

PCMCIA Ethernet Adapter



249.-*

TEXAS INSTRUMENTS PCMCIA FaxModem 14.4



max. 14.400 bps Datenübertragung, postzugelassen, incl. Delrina Fax- und Modemsoftware

279.-*

ESCOM Notebooktaschen



Notebooktasche 1 **49.-***
Comfort Case **149.-***
Notebooktasche 5 **99.-***

Notebook Zubehör

4 MB RAM für DX2	479,-*
4 MB RAM für DX4	479,-*
16 MB RAM für DX2	1349,-*
16 MB RAM für DX4	1349,-*
Autoadapter für DX2	69,-*
Autoadapter für DX4	179,-*
Batterie für DX2 (auch in Weiß erhältlich)	149,-*
Batterie für DX4	179,-

***Aufpreis zum Rechner**

Fast alles zum Mitnehmen! Aufgrund erhöhter Nachfrage ist nicht immer alles sofort lieferbar! Technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

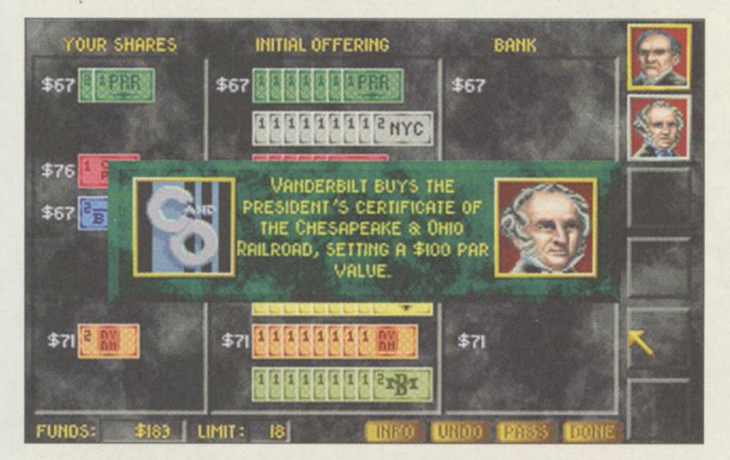
Vorsicht an der Bahnsteigkante

1830

Links: Der Traum eines jeden Eisenbahners. Unten: Unser Spielfeld ist ein wenig unübersichtlich.

Am Gelde hängt, zum Gelde drängt doch alles. Als in der Mitte des neunzehnten Jahrhunderts einflußreiche Männer sich daran machten, die USA mit einem dichten Eisenbahnnetz zu überziehen, wußten sie, welches finanzielle Potential in diesem Unterfangen steckte. Avalon Hill, Spezialist für Strategiespiele, denkt genauso und präsentiert uns mit *1830* die PC-Umwandlung des gleichnamigen Brettspiels.

Es gibt zwei Arten, wie in diesem Spiel Geld verdient werden kann. Einerseits könnt Ihr Euren sauer verdienten Mammon an der Börse riskieren, oder Ihr steckt es in den Ausbau Eurer eigenen Gesellschaft. An der Börse gilt es, zwei Strategien zu verfolgen. Durch das geschickte Investieren in andere Gesellschaften bzw. das Abstoßen der Aktien im richtigen Moment, laßt Ihr den Rubel rollen. Habt Ihr an einer Gesellschaft aber die Mehrheit erworben, werdet Ihr automatisch deren Präsident und könnt so direkten Einfluß auf die Firmengeschicke nehmen. Dazu braucht Ihr den Hauptbildschirm. Auf ihm seht Ihr in einem Ausschnitt den Nordosten der USA und angrenzende Teile Kanadas. Aufgeteilt ist diese Karte in kleine Hexfelder. Gleise werden in der Regel von einer Stadt zur anderen gelegt. Da das Terrain aber von unterschiedlicher Beschaffenheit ist, kann es hier zu enormen Kostenschwankungen kommen. So haben bebaubare Bergregionen eine kleine rote Zahl, die Euch genau Aufschluß über die zu erwartenden Baukosten geben. Zu Beginn werdet Ihr festellen, daß die Karte recht bunt ist. Das hat damit zu tun, daß die verschiedenen Hexfelder auch unterschiedliche Bebauungswerte haben. Gelbe Felder zeigen an, daß hier nur Gleise der ersten Generation gelgt werden können. Weichen (grüne Felder) oder gar Knotenpunkte (braune Felder) sind erst im, weiteren Verlauf des Spiels erhältlich, wenn der technische Fortschritt auch vor den Zügen keinen Halt gemacht hat.





Oben: Wichtig sind die Besuche an der Börse, damit man sich später eine Lokomotive wie unten leisten kann.

Zu Beginn steht Euch nur ein Bahnhof in einer Stadt zur Verfügung, wobei Euch eine kleine Zahl den Gewinnwert dieses Hexfeldes anzeigt. Hier startet Ihr Euer Unternehmen, in dem Ihr versucht, die nächste Stadt zu erreichen und dort einen weiteren Bahnhof zu errichten. Die wichtigste Tätigkeit ist, wie Ihr schon bemerkt habt, das geschickte Verlegen von Gleisen. Hexfelder, die bebaut werden können, haben ein rötlichen Schimmer. Mit der linken Maustaste könnt Ihr dabei die Richtung festlegen, die Eure Strecke einschlagen soll. Eure wichtigste Waffe im Kampf gegen die Konkurrenz ist das Bauen von Bahnhöfen. Dadurch verhindert Ihr, daß Konkurrenzgesellschaften an dieser Stadt vorbeibauen. Sie müssen einen Anschluß schaffen. Euer Gewinn berechnet sich aus der Summe der Gewinnwerte, die jeder Stadt, in der Ihr einen Bahnhof habt, beigestellt ist, plus der Art der eingesetzten Züge. Deswegen wird Euer oberstes Ziel stets sein, nicht nur so viele Bahnhöfe wie möglich miteinander zu verbinden, sondern auch Euren Fuhrpark immer auf dem neuesten Stand zu halten, auf daß Eure Gesellschaft(en) wachsen und gedeihen. *ps*

Geht so

Ich kenne zwar die Brettspielvorlage nicht. Aber wenn sie so kompliziert wie dieses Computerspiel ist, dann könnte ich verstehen, wenn man danach lieber eine zünftige Partie Mau-Mau spielen will. Ein genauestes Studium des Handbuches ist oberste Pflicht, und auch danach ist man sich nicht sicher, ob vielleicht doch ein Punkt übersehen wurde. Leute, die bei neuen Spielen gerne drauflos probieren, werden enttäuscht sein, denn sie werden nicht verstehen, was da vor sich geht. Als Stratgiespiel ist 1830 ein echter Rohrkrepierer, da nur Hardcore-Tüftler die Geduld haben, sich durch das undurchsichtige Regelwerk zu kämpfen. Auch die schauderlich-antiquierte Grafik tut ein übriges, die Lust an 1830 zu vermiesen.



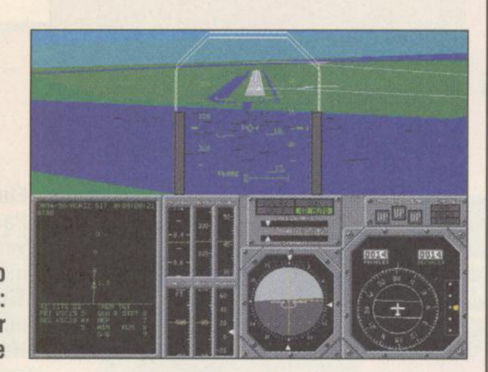
MS-DOS
CD-ROM

Hersteller: Avalon Hill
Genre: Strategie
Schwierigkeitsgrad: Einstellbar
Besonderheiten: –
Zirka-Preis: 100 DM

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster
Festplatte: 9 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 45 %
Sound: 39 %

49%

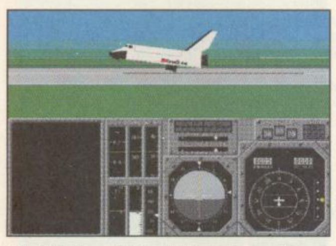


One Minute to Touchdown: vor uns Edwards Air Force Base

Runter kommen sie immer

Precision Approach

Nach dem Motto "Du hast nur einen Versuch" stellt Amtex dem angehenden Shuttle-Piloten die Aufgabe, ein Gefährt mit den Flugeigenschaften einer Bleiente möglichst unfallfrei auf einer Piste zu landen, die aus großer Höhe betrachtet erschreckend klein wirkt. Wer jetzt mehr von diesem Spiel erwartet hat, der wird bitterlich enttäuscht. Wie eine Art *Lunar Lander '95* hat Amtex so etwas wie einen flügellahmen Flugsimulator gebastelt, dem man den Antrieb geklaut hat. Und damit beim unwiederbringlichen Sinkflug



Gleich kracht's: Wir haben den Bremsfallschirm vergessen

auch alles mit rechten Dingen zugeht, habt Ihr ein Display mit den wichtigsten Funktionen vor Euch. Hier könnt Ihr sehen, ob der Anflugwinkel stimmt, die Geschwindigkeit angemessen ist, ob Ihr auch nicht giert, rollt und stampft (damit sind die Bewegungen um die drei Achsen gemeint).

Wichtigste Orientierungshilfe ist das Head Up Display. Hier habt Ihr alle wichtigen Daten auf einen Blick und dabei die Landebahn dennoch im Visier. Netterweise kann ein Autopilot zugeschaltet werden, der merkwürdigerweise nicht nur den kompletten Landeanflug übernehmen kann, sondern sich auch wahlweise nur um eine Steuerbewegung (besagtes Rollen, Gieren oder Stampfen) kümmert. Der Rest bleibt dem mehr oder weniger kundigen Piloten überlassen.

Es ist offensichtlich, daß man versuchte, mangelhaftes Spieledesign durch eine falschverstandene Realitätsnähe auszugleichen. Wer an solch kryptischen Anzeigen wie PRI KSC 15 3* G&N R OVHD 6 seine Freude hat, der soll sich ruhig in dieses fliegerische Abenteuer stürzen, spätestens nach der zehnten Landung läßt die Motivation aber merklich nach. *ps*



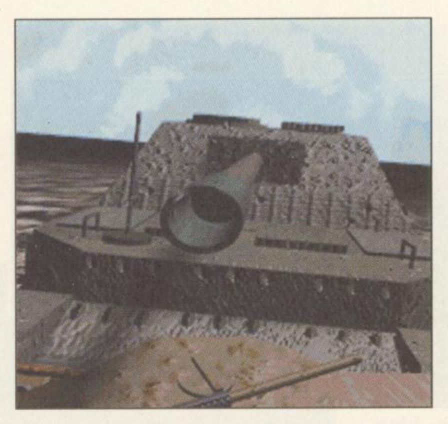
Geronimo

Perfect General II

Drei Jahre ist es mittlerweile her, daß Quantum Quality Productions seinen *Perfect General* in die Schlacht schickte. Damals war das Panzerspektakel eher ein Geheimtip, der dem deutschen Publikum erst nahegebracht werden mußte. Heute sieht die Sache schon ein wenig anders aus. *Perfect General* war lange Zeit eines der State-of-the-Art-Spiele des Genres, auf die Fortsetzung wartete man voller Spannung, und die liegt jetzt endlich vor.

Bei den Scenario Options geht die Qual der Wahl allerdings schon los. Stellen wir auf Balanced, dürfen wir unser Können gleich zweimal unter Beweis stellen. Einmal als Angreifer und anschließend als Verteidiger. Natürlich könnt Ihr auch auf entweder/oder schalten, was aber dann in der Schlußbewertung wenig über Eure strategischen Fähigkeiten aussagt. Auch die verschiedenen "Styles" lassen eine Anpassung an die eigenen Fähigkeiten zu. Im "Hit Style" könnt Ihr nämlich einstellen, ob Ihr Eurem Können vertrauen wollt und den realistischeren Zufallsmodus einstellt. Vielleicht wollt Ihr aber lieber auf Nummer Sicher gehen und immer einen Treffer landen. Dasselbe gilt übrigens auch für den "Kill Style", der sich von 100%igen Full Kill auf Partial Kill umstellen läßt. Am einfachsten macht Ihr es Euch aber, wenn Ihr im "Sighting Style" auf Full View stellt, gibt es so doch keine unliebsamen Überraschungen mehr. Hier seht Ihr sofort, wo der Feind lauert und stolpert nicht in der nächsten Biegung über einen Elephant Tank, der Eure kleine Infanterieeinheit gnadenlos zerbröselt. Habt Ihr diese Einstellungen zu Eurer Zufriedenheit hinter Euch gebracht, dürft Ihr einkaufen gehen. Über das Auswahlfenster für die diversen Einheiten dürft Euch zulegen, was Euer Kaufpunkte-Konto erlaubt. Ganz am Anfang juckt es dem nicht ganz so perfekten General in den Fingern, gleich die Elephant Tanks in die Schlacht zu werfen, weil diese eine so schöne Durchlagskraft haben. Andere Einheiten sind in bestimmten Geländeformationen den ganz dicken Dingern überlegen. Der Kauf der einzelnen Gefährte sollte sich also streng nach der Missionsaufgabe richten. Im mittleren Teil des Handbuchs findet Ihr eine umfangreiche Liste aller Waffen und Geländetypen sowie deren Eigenschaften. Sind alle Einheiten gekauft, müssen sie noch plaziert werden. Das kann nur in Hexfeldern geschehen, die Eure Farbe haben. Schließlich wird der Reihe nach gezogen, gezielt und gefeuert. Gibt es Eurer Meinung nach nichts mehr zu ziehen, könnt Ihr über das Befehlsmenü die Taste Phase Complete drücken.

Neben einer Reihe Einzelmissionen gibt es insgesamt vier Campaigns: Battle of the Bulge, Desert Fox, Eclipse of the Rising Sun und die immer wieder beliebte Schlacht um Kursk. Zwei umfangreiche Mapbooks geben Euch jedenfalls vorab schon einen Einblick in das, was da auf Euch wartet. *ps*



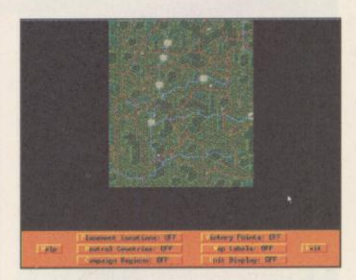
Ein feiner Zug: Panzerschlachten verlangen nicht nur Raffinesse und Tücke, sondern auch die richtige Hardware.

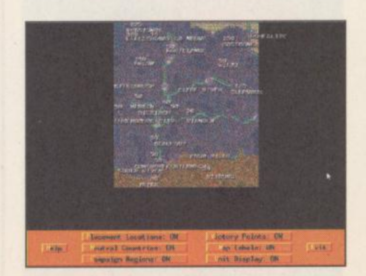


Der kleine Kaufmannsladen: Von der fahrenden Artillerie bis zum schweren Panzer ist alles da.

Auch wenn sich bis auf ein paar Waffen, einem neuen Wertungssystem und verbesserten Computergegnern nicht viel im Vergleich zum Vorgänger geändert hat – in Zeiten wie diesen ist man dankbar für jedes anständig gestrickte Strategiespiel. Und Perfect General II läßt wirklich kaum Wünsche offen. Selbst die Auswahl zwischen 98 Szenarios dürfte den überzeugten Freizeit-General länger beschäftigen. Einziges Manko dieses ansonsten gelungenen Angriffs auf unsere Festplatten ist die schauerlich lange Zeit, die der PC braucht, um die Züge des Gegners zu berechnen. Selbst auf einem Pentium verstrich da ein gutes Weilchen. Bei einem 386er, wie er als Mindestanforderung genannt wird, dürftet Ihr mittdendrin getrost einmal auf Toilette gehen.

Gut





Unser Einsatzgebiet: Unten sehen wir die Aufmarschzonen



MS-DOS
CD-ROM

Hersteller: QQP
Genre: Strategiespiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Besonderheiten: Modemfunktion
Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: SVGA
Sound: General Midi, Soundblaster
Festplatte: 26 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Tastatur, Maus

Grafik: 52 %
Sound: 54 %

78%

Media Point

jetzt 4x in Berlin
Neukölln – Jonasstraße 28/29
Steglitz – Bismarckstraße 63
Friedrichsh. – Rigaer Str. 106
und ganz neu ab 16. Juni 1995:
Spandau – Nonnendammallee 82
U-Bhf. Rohrdamm (Linie 7)

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

Battle Bugs
Eines der besten und originellsten Strategiespiele des letzten Jahres – jetzt ganz neu auf CD-ROM zum absoluten Knallerpreis!

CD-ROM **39,95**

IndyCar Racing
Das Kultspiel unter den Autorennspielen!
Jetzt neu auf CD-ROM zum "Ich schmeiß' mich weg"-Preis

19,95

Unser Tip des Monats
Full Throttle
– Vollgas –
Lucas Arts präsentiert sein neuestes Adventure mit einer packenden Story, kombiniert mit spannenden Actionszenen!
nur auf CD-ROM (e.dA.)

69,95

Oldtimer
Erleben Sie mit Max Design's herausragender Wirtschaftssimulation die Anfänge der Automobilindustrie – jetzt zum absoluten Hammerpreis!

CD-ROM **39,95**

Jetzt oder nie! Wing Commander Armada
– solange Vorrat reicht –

PC-Disk **29,95**

Die Electronic Arts Klassiker!
Jetzt auf CD-ROM zum Hammerpreis!
Strike Commander
Wing Commander 2
Syndicate Plus
Privateer

je **29,95**

Nur Fliegen ist schöner!
Flight Unlimited
DER Flugsimulator schlechthin!
– nur auf CD-ROM –

89,95

PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour	99,95 *	
1942 – Pacific Air War Gold	69,95	
1944 – Across the Rhine	**99,95 ***	**99,95 ***
Aces of the Deep (dt.)	89,95	89,95
Aces of the Deep Expansion Disk		39,95
Aladdin		69,95
Alien Breed Tower Assault	69,95	59,95
Alien Olympics	79,95 *	79,95 *
Alone in the Dark 3 (dt.)	99,95	
Armored Fist (dt.)	89,95	89,95
Atari 2600 Action Pack	**59,95**	**59,95**
Aufschwung Ost	79,95 *	79,95
Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	49,95
Battle Isle 2 (dt.)	89,95	89,95
Battle Isle 2 - Scenery CD	49,95	
Bazooka Sue	89,95 *	89,95 *
Biing! (dt.)	79,95	79,95
Bioforge	99,95	
Blackhawk AKTIONSPREIS		**49,95**
Bob Dylan: Highway 61 Interact.	99,95	
Bolo	59,95	
Bureau 13	79,95	79,95
Cannon Fodder 2		69,95
Caribbean Desaster	89,95 *	89,95 *
Chaos Control	79,95	
Colonization (dt.)	99,95	99,95
Comanche incl. Missions (dt.)	79,95	69,95
Command & Conquer	**99,95 ***	
Creature Shock (dt.)	99,95	
Crusader – No Remorse	99,95 *	
Cyberia (dt.)	99,95	
Daedalus Encounter	99,95	
Dark Forces (dt.)	99,95	
Das Amt	99,95	89,95
Death Gate	99,95	
Der Reeder (dt.)	79,95 *	
Descent	79,95	89,95
Die Siedler		89,95
Die total verrückte Rallye	**79,95**	
Dime City	89,95 *	89,95 *
Discworld	89,95	79,95
Doom 1 & 2 Utilities (2 CD's)	49,95	
Doppelpass (Anstoss + WorldCup)	89,95	89,95
Dragon Lore – Chapter One (dt.)	89,95	69,95 *
Dungeon Master 2	**79,95 ***	**79,95 ***
Earthsiege	89,95	89,95
Earthsiege Missionen	49,95 *	49,95 *
Elite 3 (1st Encounters)	79,95	79,95
FIFA Soccer	69,95	79,95
Flight of the Amazon Queen	89,95 *	89,95 *
Flightsimulator 5.1 (engl.)	79,95	79,95
Flight Unlimited	89,95	
Front Lines (dt.)	69,95	69,95
Future Dimensions (dt.)	**69,95 ***	
Great Naval Battles 3	89,95	
Hammer of the Gods	79,95	
Hanse - Die Expedition		49,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)		89,95
Hattrick (BM 3.0) Supporter	59,95	59,95
Hattrick (Ikarion)	99,95 *	89,95 *
Hell	89,95	
Heros of Might & Magic	89,95 *	89,95 *
High Seas Trader	69,95 *	69,95 *
Hokum KA 50 AKTIONSPREIS		**59,95**
Hugo		69,95
Höhlenwelt Saga	89,95	

PC-Spiele	CD	Disk
Iron Assault	79,95	
Iron Cross	89,95 *	
Incredible Machine 2	89,95 *	79,95 *
Inferno (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	89,95 *
Innocent until Caught 2	69,95 *	69,95 *
Jagged Alliance	**79,95**	
Joy of Sex	79,95	
Jungle Strike	79,95	79,95
Kaiser Deluxe	69,95 *	
King's Quest 7 (dt.)	89,95	
Klik & Play (dt.)	89,95	89,95
Knights of Xentar	**99,95 ***	
Larry 1-6 Collection komplett	89,95	
Last Dynasty	89,95 *	
Legend of Kyrandia 3 (k.dt.)	89,95	
Legionen		69,95 *
Lemmings 3 (World of Lemmings)	69,95	69,95
Links 386 Pro (incl. 2 Kursen)	69,95	
Lion King		69,95
Little Big Adventure (dt.)	99,95	
Lode Runner	89,95	69,95
Lost Eden (dt.)	79,95	
Lost Signals	89,95	
Lothar Matthäus Super Soccer	i.V.	69,95
Magic Carpet (dt.)	89,95	
Magic C. Data CD: Hidden Worlds	**39,95**	
Magic of Endoria	79,95 *	89,95
Magic the Gathering	99,95 *	
Maniac Mansion 2 (dt.)	79,95	69,95
Marco Polo	79,95 *	
Master of Magic (dt.)	99,95	99,95
Menzoberranzan	89,95	89,95
Metal Marines		69,95
MS-Golf		119,95 *
Myst	99,95	
Nascar Racing	89,95	79,95
Nascar Racing Track Pack	39,95 *	
Navy Strike (dt.)	**99,95 ***	
NBA Live '95	99,95	
NHL Hockey '95	79,95	
Noctropolis (dt.)	99,95	
Panzer General	89,95	89,95
PGA Tour Golf 486	99,95	
Phantasmagoria	99,95 *	
Pinball Fantasies Deluxe	69,95	
Pinball Illusions	**79,95 ***	**69,95 ***
Pinball Mania		69,95 *
Pizza Connection		89,95
Prototype (dt.)	89,95	
Psycho Pinball	89,95	89,95
Ravenloft 2 – Stone Prophet	89,95	
Rebel Assault (dt.)	89,95	
Sam & Max (dt.)	79,95	69,95
Sensible Golf		79,95 *
Sensible World of Soccer	69,95 *	69,95 *
Sim City 2000 (dt.)	99,95	89,95
Sim Tower	**89,95 ***	**89,95 ***
Sim Town	89,95 *	89,95 *
Simon the Sorcerer (dt.)	99,95	99,95
Slipstream 5000	79,95	79,95
Star Trek – Next Generation	99,95 *	
Star Trek TNG: Technical Manual	99,95	

PC-Spiele	CD	Disk
Star Wars Screen Entertainment		59,95
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	79,95	89,95
Stonekeep	**99,95 ***	
S.U.B.		79,95 *
SuperKarts	99,95	99,95 *
Super Street Fighter 2 Turbo	69,95	69,95
System Shock (dt.)	89,95	79,95
Tank Commnader (dt.)	89,95	
Theme Park (dt.)	89,95	79,95
Tie Fighter (dt.)		**79,95**
Tie Fighter Mission Disk (dt.)		39,95
Transport Tycoon (dt.)	99,95	99,95
Transport Tycoon World Editor		39,95
Tuneland (dt.)	**79,95 ***	
U.F.O. & Master of Orion komplett	79,95	
Under a Killing Moon	99,95	
US Navy Fighter (dt.)	99,95	
USS Ticonderoga	99,95 *	
Vollgas – Full Throttle (e.dA.)	69,95	
WarCraft: Orks & Humans	89,95	89,95
Wing Commander 1 + 2 Deluxe	69,95	
Wing Commander 3 (dt.)	109,95	
Wing Com. Armada (Windows)	**79,95 ***	
Wings of Glory (dt.)	79,95	
Woodruff & Schnibble of Azimuth	79,95	
X-COM – Terror from the Deep	99,95	99,95
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks)	69,95	79,95

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
7th Guest AKTIONSPREIS	19,95	
Beneath A Steel Sky	**19,95**	**19,95**
Burning Steel 2 (engl.)		39,95
Burntime AKTIONSPREIS	29,95	
Chaos Engine		29,95
Cyberia (e.) SONDERPOSTEN	**59,95**	
Dark Legions (engl.)		39,95
Der Clou AKTIONSPREIS	29,95	
Der Patrizier	39,95	49,95
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
Eishockey Manager		29,95
Elite 2	39,95	
F-14 Fleet Defender		29,95
F-14 Fleet Defender Gold	59,95	
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
Formula 1 Grand Prix	**29,95**	**29,95**
Great Courts 2	29,95	29,95
Gunship 2000	39,95	39,95
Hanniball & 200 Spiele	29,95	
Indiana Jones Adventure 3 (dt.)	39,95	39,95
IndyCar Racing	19,95 *	
Ishar 1 (dt.)	19,95	19,95
Ishar 2 (dt.)	29,95	29,95
Heimdall 2		29,95
King's Quest 6 (dt.)		**39,95**
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 1	19,95 *	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	
Lemmings 1+2 kompl.	29,95	
Lothar Matthäus	29,95	29,95
Megarace AKTIONSPREIS	29,95	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
Mega-Lo-Mania	29,95	
Microcosm	29,95	
Michael Jordan	**29,95**	
Might & Magic 5		39,95
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95	je 39,95
North & South		29,95
Oldtimer (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	49,95
Pirates Gold (dt.)	**29,95**	**29,95**
Populous 2 + Powermonger	29,95 *	
Privateer	29,95	
Railroad Tycoon Deluxe		39,95
Railway Challenge		29,95
Red Baron & Railr. Tycoon kompl.	39,95	
Shadow Caster	29,95 *	
Sil.Serv.2 & Red Storm Ris. kompl.	39,95	
Space Quest 4 (engl.)		19,95
Space Quest 5 (dt.)		**29,95**
SSN 21 Seawolf	29,95	49,95
Strike Commander	29,95	
Subwar 2050 incl. Scenarios	49,95	
Summer+Winter Challenge	**29,95**	
Super VGA Harrier		19,95
S.W.O.T.L. incl. aller Sceneries	39,95	
Syndicate Plus	29,95	
Taskforce 1942 (dt.)	39,95	39,95
Transarctica	19,95	19,95
U.F.O. – Enemy Unknown	**49,95**	
Ultima 7 (dt.)		39,95
Wing Commander 2	29,95	
Wing Commander Armada		29,95
World Cup USA '94		29,95

Multimedia-Zubehör	
CD-ROM Panasonic 562 B, Double Speed	269,95
Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster Pro Value Edition	**149,95**
Soundblaster 16 Bit Value Edition	199,95
Stereo-Lautsprecher	ab 39,95
3,5" MF 2HD	ab 5,99

Joysticks	
Advanced Gravis GamePad	39,95
Advanced Gravis Joystick	ab 49,95
Advanced Gravis Joystick "Phoenix"	**199,95**
Flightstick Pro	169,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden. Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen 1,50 DM Rückporto unseren Gesamtkatalog an!

Versandkosten:
Vorkasse: 6,50 DM – Kreditkarte: 9,50 DM
Nachnahme: 9,50 DM + 3,– NN-Gebühr der Post
ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei!
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,– DM

Bestellannahme
Telefon (030) 794 72 111
Telefax (030) 794 72 199

Neue Versandanschrift!
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstraße 63
12169 Berlin (Steglitz)



BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

Rebel Yell

Amerika 1861-1865

Links: Neben dem eigentlichen Spiel wird zusätzlich eine umfangreiche Bilddokumentation mitgeliefert



Unten: Auch hier ist der Sieg mitunter Einstellungssache

Eigentlich sind die Amerikaner ja ein glückliches Völkchen, hatten sie in den letzten 200 Jahren keinen Krieg auf heimischem Boden erlebt – mit einer Ausnahme: den Sezessionskrieg der Jahre 1861 – 1865. Dieser Bruderkrieg hat bis heute seine Spuren hinterlassen. Empire hat sich jetzt dieser wenig ruhmvollen Epoche der amerikanischen Geschichte angenommen und daraus ein höchst komplexes Strategiespiel gemacht.

Zu Beginn stellt Euch *Amerika 1861 – 1865* vor die Wahl: Schlagt Ihr nun eine einzelne Schlacht, oder wagt Ihr Euch gleich an den ganzen Krieg? Im Battlemodus bewegt Ihr Eure Einheiten in Echtzeit, wobei Ihr jedem Trupp überaus differenzierte Befehle über eine Iconleiste erteilt, die sich am rechten Bildrand befindet. Hier könnt Ihr Euch auch umfassend über den Status Eurer Truppenteile informieren. Wie ist die Moral, wie die Kampferfahrung? Ist jetzt eine Rast angesagt, oder kann man sich diese in Hinsicht auf feindliche Aktivitäten im Moment nicht leisten? Mit Hilfe mehrerer Zoomfaktoren könnt Ihr dann sehen, wie sich eure Brigaden mit dem Feind ein Gefecht liefern, oder im großen Überblick sämtliche Truppenbewegungen verfolgen. Damit die zu knackende Nuß nicht zu hart ist, könnt Ihr den Realitätsgrad Euren Fähigkeiten gemäß anpassen.

Das gleiche gilt auch für den Campaignmodus, obwohl dieser eine ganze Ecke diffiziler ist als eine einfache Schlacht. Erste Änderung ist die Einführung von Tag und Nacht. Im Dunkeln läßt sich nämlich nicht nur gut munkeln, sondern auch am besten Befehle erteilen und die Wirtschaft durch den Bau von Industrieanlagen ankurbeln. Der Managementteil spielt in *Amerika 1861 –1865* also eine nicht zu unterschätzende Rolle, wobei man hier ein Zug-Element in dem ansonsten in Echtzeit gespielten Bürgerkrieg einführt.

Wichtig sind in diesem Zusammenhang die Städte. Jede gehört zu einem Staat, und nur wenn dieser zumindest neutral ist, können hier Industrieanlagen errichtet werden. Durch Besetzung feindlicher Städte könnt Ihr verhindern, daß hier Güter für den Feind produziert werden. Kein Krieg ohne Soldaten, und diese wachsen nun mal nicht auf Bäumen.

Vom einfachen Milizionär bis zum Blockadebrecher (einen Seekrieg gab es schließlich auch) stehen Euch im höchsten Realitätslevel so ziemlich alle militärischen Einheiten zur Verfügung, die es zu dieser Zeit gab. Über eine Infobox könnt Ihr dann genau sehen, wie es um Stärke, Moral, Versorgung, Erfahrung bestellt ist.

Wer aber nach all dem Kriegführen selber ein wenig müde und erschöpft geworden ist, der kann sich in einem Untermenü in allen Einzelheiten über den Bürgerkrieg informieren. Und für ganz Besessene gibt es noch ein Buch von Paddy Griffith, das alle restlichen Wissenslücken füllt, die der Nachschlageteil im Spiel eventuell noch hinterlassen haben sollte. *ps*

Geht so

Fünf Jahre dauerte der amerikanische Bürgerkrieg, und ähnlich lange braucht man auch, bis man alle Finessen dieses Strategiespiels bis ins kleinste ergründet hat. In mancher Beziehung hätte man hier auf die Bremse treten müssen. Realitätsgrad hin oder her, hier haben sich die Entwickler selber ein Bein gestellt und das eigentliche Spielziel ein wenig aus den Augen verloren. Besonders was die Bedienbarkeit und das Aufrufen aller Informationen angeht, ist Amerika 1861 -1865 Pusselkram. Unübersichtlichkeit ist eines der ganz großen Probleme dieses Spiels. Die innere Gliederung, besonders im Campaignmodus, erschließt sich einem erst nach längerer Zeit. Doch ob da die Lust zum Weiterspielen noch vorhanden ist, dürfte bezweifelt werden.



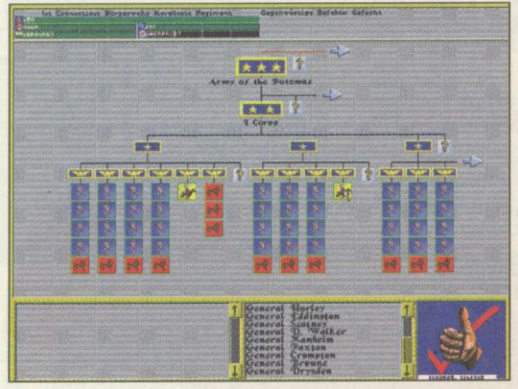
MS-DOS
CD-ROM

Hersteller: Empire
Genre: Strategie
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Besonderheiten: keine
Zirka-Preis: 120 DM

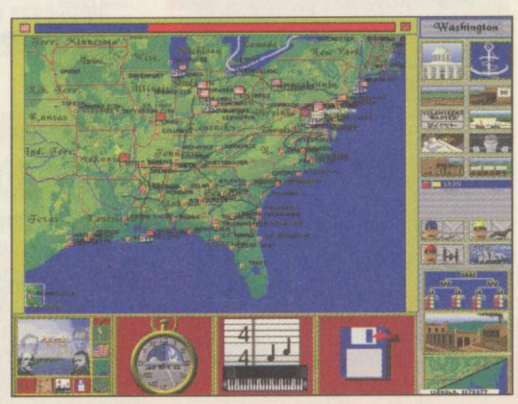
Grafik: SVGA
Sound: Soundblaster
Festplatte: 18 MByte
Prozessor: 486er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 61 %
Sound: 29 %

58 %



Unsere Armeen im Überblick: Hier erfahren wir alles über Stärke und Moral unserer Soldaten



Willkommen im Campaign-Modus: Der Managementteil ist nicht zu unterschätzen

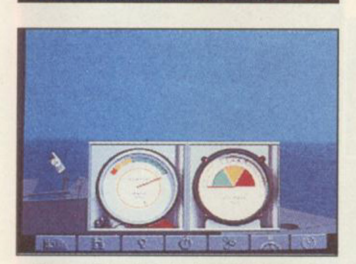


Radar und Sonar inklusive. Das erste „echte“ Unterseeboot der Welt; ein trauriger Meilenstein deutscher Ingenieurskunst.

Data Disk

Aces of the Deep

Die Feierlichkeiten für den 8. Mai '45 sind vorbei, der zweite Weltkrieg ist wieder aus der Tagespresse verschwunden. Für PC-U-Boot-Kommandanten, die nicht genug von dem Thema bekommen können, bringt Dynamix jetzt die unvermeidliche Erweiterung für die Referenz-Simulation *Aces of the Deep*. Nach Installation der Scenery-Disk darf der am-



Information total: Preßluft- und Wasserniveau auf einen Blick.

bitionierte Nachwuchs-Kaleun jetzt auch mediterrane Gewässer unsicher machen, allerdings nur im Alleingang, der BdU schickt Euch auch weiterhin nur in den Atlantik. Nach dem Motto „Was wäre gewesen, wenn ...“ dürft Ihr für Eure Kaperfahrten das XXI-Boot benutzen, eine deutsche Konstruktion, die nicht mehr rechtzeitig vor Kriegsende an die Front geworfen werden konnte. Komplettiert wird das erweiterte Arsenal durch den „LUT“- und den „Gnat II“-Torpedo. Als kleine Orientierungshilfe für gestreßte Tonnagekiller haben die Programmierer den Booten zwei neue Instrumente gegönnt, auf denen Ihr Euren Preßluftvorrat und den Wasserlevel im Boot ablesen dürft. Schade eigentlich, daß die Mannen von Dynamix ihrer Vorzeigesimulation nicht mehr gegönnt haben. Zwar dürft Ihr sechs historische Missionen im Mittelmeer durchspielen, aber warum beordert der BdU uns nie in Karrieren dorthin? Schließlich operierten U-Boote hier tatsächlich im Krieg. Solche Lieblosigkeiten hätte ich gerade von Dynamix nicht erwartet. Das Handbuch hingegen ist erstaunlich umfangreich geraten und protzt mit geschichtlichen Hintergrundinfos. Die grauen Wölfe unter Euch müssen also zuschlagen, allen anderen rate ich zu einem Probetauchgang. *sg*



MS-DOS

Hersteller: Dynamix
Genre: Simulation
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Besonderheiten: Datendiskette
Zirka-Preis: 50 DM

Grafik: VGA
Sound: Gen MIDI, Soundblaster/Pro/16 Roland MT-32, Pro Audio
Festplatte: 4 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Tastatur, Maus

Grafik: 69%
Sound: 74%

80%

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Expansion Disk

Earthsiege



Alles Gute kommt von oben: Die Cybrid-Armada nähert sich der Erde.

Nach zwanzig Jahren Krieg gegen die Maschinen gelang es der Menschheit endlich, den letzten Cybriden ins Battletech-Nirvana zu schikken. Die Siegesfeier dauerte jedoch nicht lange: Als die Techniker die geostationären Überwachungssatelliten reaktivierten, erschienen hunderte von Cybrid-Schiffen mit Kurs Richtung Erde auf den Schirmen. In über zwanzig neuen





Bad to the Bone: Der Apocalypse macht einfach Spaß.

Missionen müßt Ihr zunächst die Landung der Mech-Armada verzögern und tretet schließlich gegen den Cybriden-Obermotz „Prometheus“ an, um die Bedrohung durch die Maschinen ein für allemal zu beenden. Neben neuen Missionen spendierte Dynamix dem Spieler verbesserte Hercs und fiesere Waffen.

Als neuer State-of-the-art-Mech der Menschen präsentiert sich der „Apocalypse“. Zur leichteren Cybriden-Terminierung dürft Ihr den neuen Plasma-Werfer an Eure Hercs schrauben, der allerdings so rigoros zur Sache geht, daß von Euren Opfern nicht viel verwertbarer Schrott übrigbleibt. Natürlich sind auch Eure Gegner bei der Entwicklung neuer Mechs nicht untätig geblieben und werfen den „Diabolo und den „Headhunter“ in die Schlacht. Earthsiege-Veteranen dürfen ihre Karrieren aus dem Originalprogramm selbstverständlich übernehmen. Herc-Piloten, die unter akutem Missionsmangel leiden, können aufatmen. Das neue Szenario motiviert dank neuer Waffen und Gegner nachhaltig. Der Schwierigkeitsgrad hat zwar um einiges angezogen, läßt sich aber nach alter Dynamix-Tradition problemlos an die Fähigkeiten des Spielers anpassen. Allen passionierten Cybriden-Vernichtern lege ich diese Datendiskette wärmstens ans Herz. *sg*



MS-DOS

Hersteller: Dynamix
Genre: Simulation
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Besonderheiten: Datendiskette
Zirka-Preis: 50 DM

Grafik: VGA
Sound: Pro Audio, Roland, Soundblaster/Pro/AWE
Festplatte: 6 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Joystick, Tastatur, Maus

Grafik: 76%
Sound: 64%

86%



Gib dir die Kugel

Virtual Pool

Seit „Steve Whites Whirlwind Snooker" von Virgin sitzt der Billard-Fan computertechnisch auf dem Trockenen. Daß sich das jetzt auf beeindruckende Art ändert, dafür sorgt Interplay mit „Virtual Pool". Hier bietet man uns nicht nur einen ausgereiften Simulator des Kugelsports, sondern als Dreingabe auf der CD-ROM mehrere Tutorials und Hintergrundberichte. So konnte etwa die Billard-Legende Lou „Machine Gun" Butera für einen sehr kompetent gemachten Einführungskurs in Technik und Taktik des Pool-Billards gewonnen werden. Die animierte Geschichte des Billards begleitet uns durch mehrere Jahrhunderte Billard-Historie, und ein abgefilmtes Trickstoß-Tutorial belehrt über die hohe Schule der Queue-Beherrschung. Auch für den, der keine Lust hat das Manual zu lesen, ist gesorgt. Alle Spielfunktion werden in einem Film Tutorial genauestens erklärt.

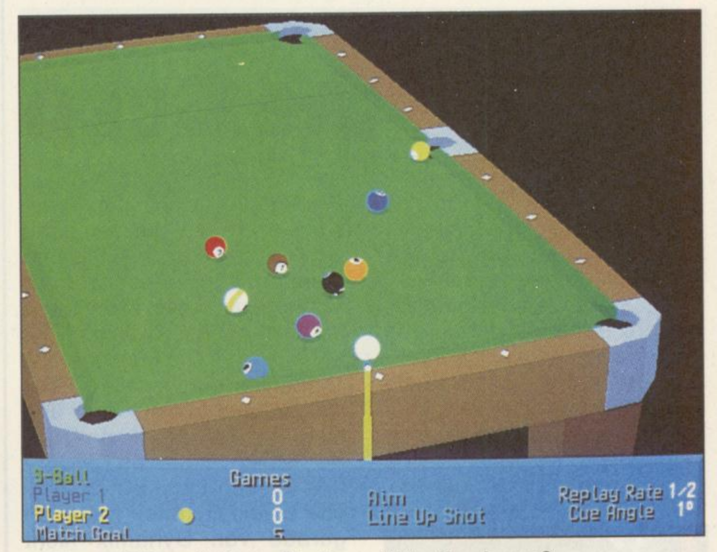
Herzstück von „Virtual Pool" bleibt aber der Simulator, auf dem wir neben dem klassischen „Straight" mit allen Kugeln, auch die Regelvarianten „8-Ball", „9-Ball" und „Rotation" spielen können. Selbstredend, daß uns der Computer alle Rechenarbeit abnimmt und jeweils die nächste passende Kugel vorlegt. Wer, bevor er gegen den Computer oder einen menschlichen Spieler antreten will, noch etwas üben möchte, der wählt den Trainingsmodus. Hier darf man die Kugeln ganz nach Belieben auflegen und anspielen. Per Hilfslinie kann man sich die Laufbahnen der einzelnen Kugeln anzeigen lassen und so erfolgsversprechende Spielvarianten einüben.

Um immer die Orientierung zu behalten, scrollt und rotiert der Tisch auf Mausbefehl in jede gewünscht Position. Zur völligen Übersicht wechseln wir in die Vogelperspektive. Für Effetstöße erweist sich eine Zoom-Funktion als segensreich. Die Queue-Spitze wird dann millimeterweise über die Kugel geführt und erlaubt so exakte Stöße. Natürlich hat man auch an eine Modem-Option gedacht. Per Kabel oder Telefon kann man so gegen einen entfernten Gegner antreten.

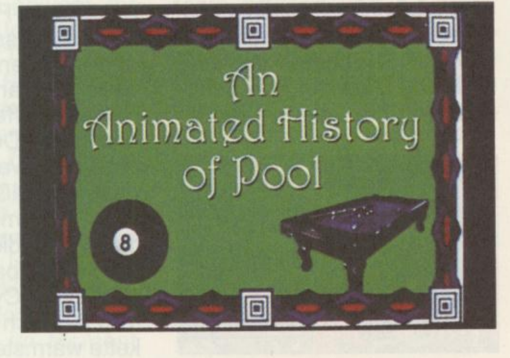
VW



„Machine Gun" Lou legt los: Per Digi-Film in die Geheimnisse des Pool-Billard



„127cm x 254 cm": Unser Tisch scrollt im Turniermaß



Historisch: Wie alles vor dreihundert Jahren begann

Super

Hui, das macht Spaß. Wer bisher dachte, realistische Billard-Simulationen sind ein Ding der Unmöglichkeit, der wird von „Virtual Pool" nachhaltig eines Besseren belehrt. Interplay füllt den Begriff „Multimedia" mit Leben und beglückt den Fan nicht nur mit einem technisch ausgereiften Porgramm, sondern zusätzlich mit viel Wissenswerten über den Sport der Könige. Allein wer sich alle Filme ansehen will, ist schon mal eine Stunde beschäftigt. Erste Sahne ist der eingebaute Simulator: Die Kugeln laufen wunderbar weich und natürlich über den Bildschirmfilz, das Stoßen mit der Maus erlaubt viel Fingerspitzengefühl und Taktik. Alle zusätzlichen Funktion, wie kippen des Queue, Effet-Spiel und Variationen der Stoßkraft sind übersichtlich auf der Tastatur untergebracht. Nach kurzer Einspielphase beherrscht man das Programm. Wer nicht jeden Abend in die verqualmte Billard-Halle rennen möchte, der kann mit „Virtual Pool" sehr gut auf dem Trockenen üben.



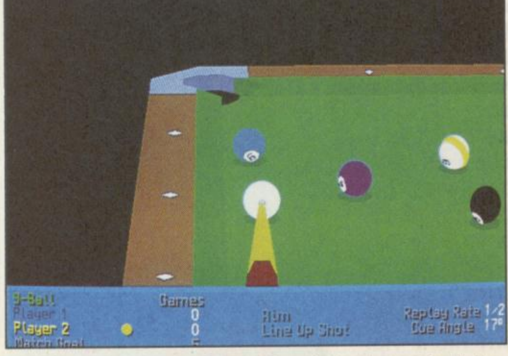
MS-DOS
CD-ROM

Hersteller: Interplay
Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: leicht
Besonderheiten: Tutorial auf CD
Zirka-Preis: 120 DM

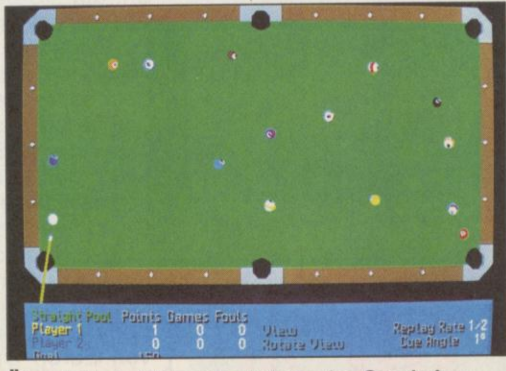
Grafik: VGA, Super VGA
Sound: Soundblaster/kompatible
Festplatte: 2 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 2 MByte
Steuerung: Tastatur, Maus

Grafik: 77 %
Sound: 73 %

86 %



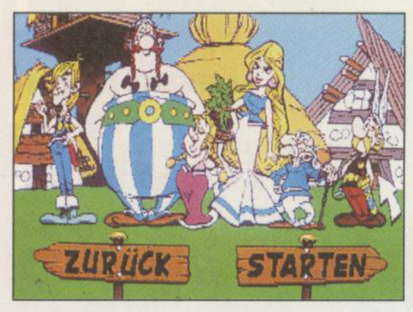
Mit viel Gefühl zum Sieg: Kugel Sechs in die linke Außentasche



Übersicht: Auf Wunsch wird uns das Geschehen von Oben angeboten

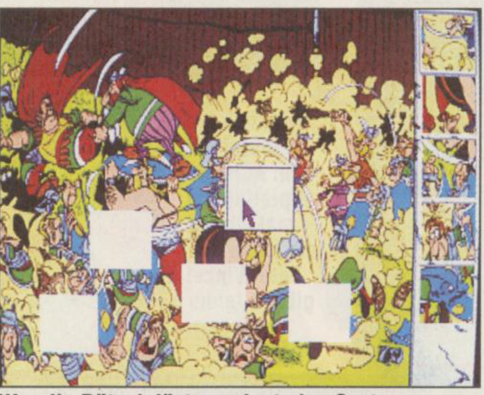
Alea iacta est!

Asterix – Die große Reise



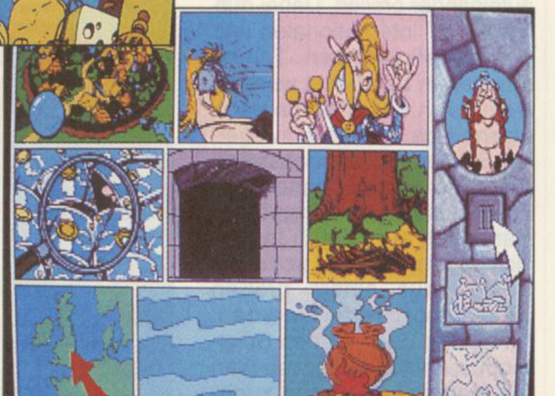
Himmel auf den Kopf: Sechs mutige Gallier stehen zur Auswahl

Obwohl Urfranzose Asterix seit dem Heimgang seines Autors Goscinny in den bunten Comixhimmel viel von seinem Siebziger-Jahre-Charme verloren hat, kann er hierzulande noch immer auf eine eingeschworene Fangemeinde zurückblicken. Die Alben finden nach wie vor ihre Käufer, und eine neue Geschichte wird gerade von Zeichner Uderzo vorbereitet. Was lag also näher, als den quirligen Gallier auch elektronisch aufzubereiten und auf CD-ROM zu brennen. Anders als in den Asterix Videospiel-Lizenzen produzierte Infogrames diesmal kein Jump'n'Run, sondern peilt die Klientel mit einem Brettspiel an. Die jungen Fans begeben sich auf eine Reise quer durch Europa und sammeln dabei Spezialitäten aller besuchten Länder. Bis zu sechs Nachwuchsfranzosen können an dem Rennen teilnehmen, je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad müssen unsere wackeren Recken drei, fünf, sieben oder neun Souvenirs einsammeln.



Wer die Rätsel löst gewinnt eine Sesterze

Das eigentliche Spielbrett besteht aus 54 Feldern, die unsere Mitspieler vor jeweils andere Geschicklichkeits- und Denksport- Aufgaben stellen. Unter anderem müssen wir mit der Tastatur Römer oder Piraten vertrimmen, den fliegenden Fischen von Verleihnix ausweichen und den Briten Teefax sicher in seinem Bötchen durch das Eismeer steuern. Ist eine Aufgabe gemeistert, gibt's entweder eine Sesterze als Belohnung, oder wir dürfen einen Zaubertrank in unserem Reisekoffer verstauen. Der erweist sich spätestens dann als nützlich, wenn wir auf einem Kerkerfeld landen. Wer mit Miraculixens Wundermedizin die Tür aufbricht, darf gleich weiterwürfeln, ohne Trank heißt es eine Runde aussetzen und die Konkurrenz vorbeiziehen lassen. Wer genug Sesterzen angesammelt hat, kann für jeweils drei derselbigen beim phönizischen Händler Epidemais ein Souvenir kaufen. Alternativ dazu erhält man diese kostbaren Mitbringsel auch als Belohnung, wenn man länderspezifische Quizfragen richtig beantwortet. Das Spiel läuft so lange, bis der erste Gallier alle Souvenirs beisammen hat oder eine vorher eingestellte Zeit abgelaufen ist. *vw*



Würfelglück: Der Spielplan in der Vergrösserung



Computerbrett: Auf 54 Feldern in die Antike

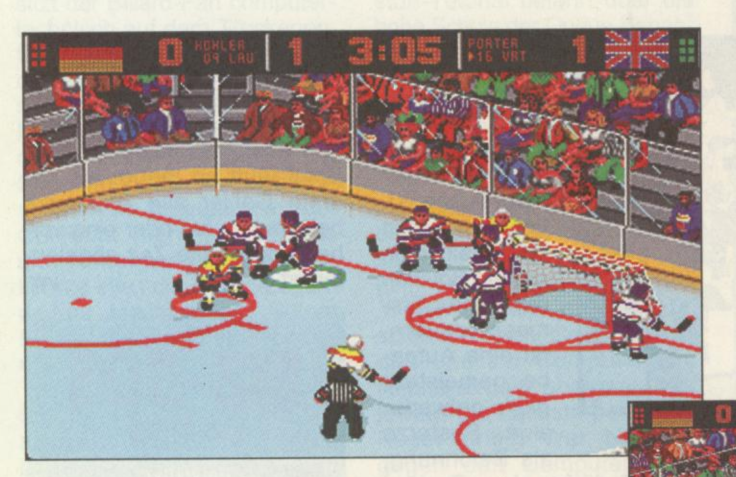


Herzallerliebst, was die Franzosen da für alle Asterix-Nachwuchsfans angerichtet haben. Für die kleinsten Computerfreunde wird tatsächlich allerhand geboten: Da rummst und kracht es auf dem Spielfeld, die Rätselaufgaben sind zwar nicht neu, aber trotzdem nett, und die Geschicklichkeitseinlagen stellen auch die Jüngsten vor keine Probleme. Diverse Schwierigkeitsabstufungen machen das Programm sehr flexibel. "Asterix - Die große Reise" ist deshalb das ideale Familienspiel, zumal man sich sehr viel Mühe mit der deutschen Übersetzung und Synchronisation gemacht hat. Natürlich stellt sich aber auch hier wieder die leidige Frage, ob es überhaupt sinnvoll ist, ein Brettspielkonzept für den Computer umzusetzen. Eine fröhliche Würfelrunde am Küchentisch ist mir trotz "Multimedia-Power" allemal lieber.

Gut

Festgefroren

Alex Dampier Pro Hockey 95



Nein das ist nicht Alex Dampier, sondern der Kommentator Bob Conners, dessen FMV-Szenen das einzig Erbauliche an Merits Eisschlacht ist

Niedlich bis unübersichtlich: Auf dem Spielfeld ist mal wieder die Hölle los. Tote Winkel gibt es leider genug.

Ex Eishockey-Star und mittlerweile Trainer der englischen Nationalmannschaft Alex Dampier stand den Merit Studios bei der Entwicklung ihres Eishockey-Simulators zur Seite. Dabei befaßt sich *Alex Dampier Pro Hockey 95* ausnahmsweise nicht mit der nordamerikansichen Profi-Liga NHL, sondern vereinigt lediglich Nationalmannschaften in sich, die entweder in einer Meisterschaft, in einer zünftigen Liga oder im obligatorischen Freundschaftsspiel aufeinander prallen. Dabei dürfen die 27 internationalen und 8 frei definierbaren Teams rundherum bearbeitet werden, womit sich natürlich die ganz eigene Liga mit den individuellen Spielern zusammenstellen läßt. Die Eigenschaften der 700 Spieler (wie kommt das Handbuch auf 3200?) lassen sich dabei einstellen, wobei die Punkte aus einem großen „Punktetopf" verteilt werden.

Habt Ihr Euch für den Spielmodus entschieden, müssen die Mannschaften erst zugeteilt werden. Dabei wird jede entweder vom Computer oder von Euch bzw. von einem der bis zu sieben Mitspielern gesteuert oder gecoacht. Als Coach legt Ihr lediglich die Aufstellungen fest. Die Eisfläche und dazugehörige Spieler seht Ihr aus einer isometrischen Perspektive, wobei immer der Puck-nächste Spieler gesteuert wird, was besonders in der Defensive für viel Verwirrung sorgt. Auf Knopfdruck paßt oder schießt Ihr in Blickrichtung, egal ob jemand (oder das eigene Tor) vor Euch steht.

kn



Alle Turniere werden bei Alex Dampier im K.O.-System ausgetragen

na ja

Es ist kaum zu glauben, aber neben „Alex Dampier Pro Hockey 95" nimmt sich das in dieser Ausgabe getestete „Brett Hull Hockey" wie eine Eishockey-Sternstunde aus. Der gute Alex hinkt dabei in fast allen Belangen Brett hinterher, der wiederum an NHL Hockey scheiterte. Die Grafik ist trotz CD „äußerst" unspektakulär und teils sogar genreungewöhnlich niedlich, das Intro ist ein Witz und augenscheinlich an einem Tag gebastelt, die Steuerung seltsamerweise verdammt träge, was realistisch sein mag, aber letztendlich nervt und allein die seltenen FMV-Kommentare von Bob Connor erinnern daran, vor einem PC mit VGA-Karte zu sitzen. Als Nettigkeit halte ich Alex zugute, daß er sich nicht auf die NHL stürzt, sondern endlich das aufregende WM-Geschehen auf unsere Monitore bannt, aber das ist dann auch schon das einzige. Bezugnehmend auf den Fakt, daß unsere gesamte Fußballer-Elite für Merit die deutsche Eishockey-Mannschaft bildet, ist es kein Wunder, daß sich „Alex Dampier Pro Hockey 95" so schlecht spielt.

MS-DOS
CD-ROM

Hersteller: Merit
Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Besonderheiten: Zwei-Spieler-Modus
Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster
Festplatte: 1 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Joystick, Tastatur

Grafik: 52%
Sound: 47%

40%



Mit 5 Mark dabei! Private Kleinanzeige in POWER PLAY

Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von *POWER PLAY* den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

- ❒ **Amiga**
- ❒ **Game Gear**
- ❒ **PC-Engine**
- ❒ **C 64/128**
- ❒ **Mega Drive**
- ❒ **NES**
- ❒ **MS-DOS-PCs**
- ❒ **Lynx**
- ❒ **SNES**
- ❒ **Atari ST**
- ❒ **Game Boy**
- ❒ **Kontakte**
- ❒ **Diverses**

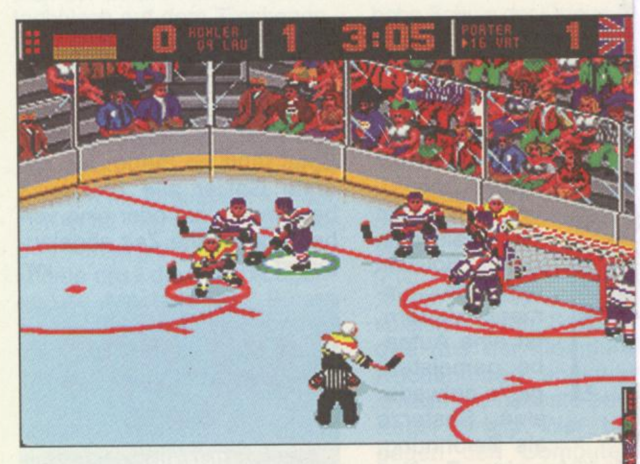
DM 5,– liegen ❒ bar ❒ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!)
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum (Absender umseitig, bittte nicht vergessen) Ort Unterschrift

Festgefro

Alex Dampie
Pro Hockey 9



Ex Eishockey-Star und mittlerweile Trainer der englischen Nationalmannschaft Alex Dampier stand den Merit Studios bei der Entwicklung ihres Eishockey-Simulators zur Seite. Dabei befaßt sich *Alex Dampier Pro Hockey 95* ausnahmsweise nicht mit der nordamerikansichen Profi-Liga NHL, sondern vereinigt lediglich Nationalmannschaf-

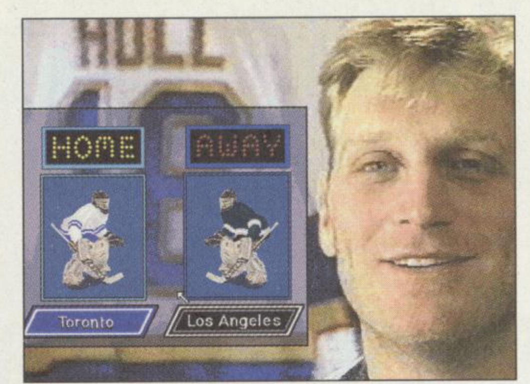
na ja

Es ist kaum zu glauben, aber neben „Alex Dampie Hockey 95" nimmt sich das in dieser Ausgabe gete „Brett Hull Hockey" wie eine Eishockey-Sternstund Der gute Alex hinkt dabei in fast allen Belangen Br hinterher, der wiederum an NHL Hockey terte. Die Grafik ist trotz CD „äußerst" uns takulär und teils sogar genreungewöhnlic niedlich, das Intro ist ein Witz und augenscheinlich an einem Tag gebastelt, Steuerung seltsamerweise verdammt trä was realistisch sein mag, aber letztendlic nervt und allein die seltenen FMV-Kommentare von Bob Conn erinnern daran, vor einem PC mit VGA-Karte zu sitzen. Als Ne halte ich Alex zugute, daß er sich nicht auf die NHL stürzt, son endlich das aufregende WM-Geschehen auf unsere Monitore aber das ist dann auch schon das einzige. Bezugnehmend au Fakt, daß unsere gesamte Fußballer-Elite für Merit die deutsch hockey-Mannschaft bildet, ist es kein Wunder, daß sich „Alex L pier Pro Hockey 95" so schlecht spielt.

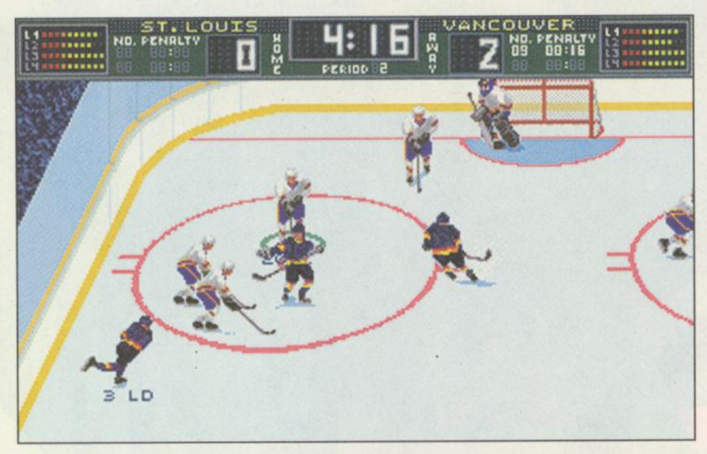

Relax
Power Play - die zweitschönste Nebensache der Welt, egal, ob ohne oder mit CD-ROM! Power Play bietet Monat für Monat geballte Informationen aus der Computerspielszene, kompetente und unabhängige Spielereviews, Hintergrundberichte und faszinierende Einblicke in die Zukunft der elektronischen Unterhaltung. Tips und Lösungshilfen.
Power Play von Insidern für Insider.
Preisvorteil genießen, Karte absenden!
100% PC
POWER PLAY
DAS COMPUTERSPIELE- UND MULTIMEDIA-MAGAZIN
DM 6,50
MAGNA MEDIA
7/95
Vollgas
Das Road-Movie für den Computer-Biker
Apache Longbow
Explosiv: Kampfhubschrauber der Zukunft
Die Knaller der Mega-Messe im Überblick

Go Hullie, Go!

Brett Hull Hockey 95



Er hat was von Bryan Adams: Brett Hull ist der Star in Accolades NHL-Hockey-Konkurrent.



Hau drauf: Die Animationen der Spieler sind Accolade geglückt

Das hat dann wohl doch nichts so ganz mit der Thronfolge geklappt: Trotz Brett Hull als Unterstützung gelingt es Accolade nicht, Electronic Arts zu überflügeln und hängt in schier allen Belangen hinterher. So wird weder in Sachen Präsentation noch beim eigentlichen Spielinhalt wesentlich Neues geboten. Nette SVGA-Menüs, eine schick scrollende Eisarena, die im Gegensatz zu Hardball gute Kommentatorstimme von Al Michael und eine komplexere Steuerung als in EAs NHL Hockey, erregen einen guten Gesamteindruck. Doch wozu braucht man Brett Hull Hockey 95, wenn es NHL Hockey 95 gibt, das ersteren in allen Belangen schlägt? Accolades Mühe in allen Ehren, aber wir raten von Brett Hull Hockey 95 ab. Es ist ganz gut, Freaks werden's mögen und auch eine Zeit lang spielen, aber keiner, der sich NHL Hockey kaufen kann, braucht die Brett-Hull-Variante wirklich.

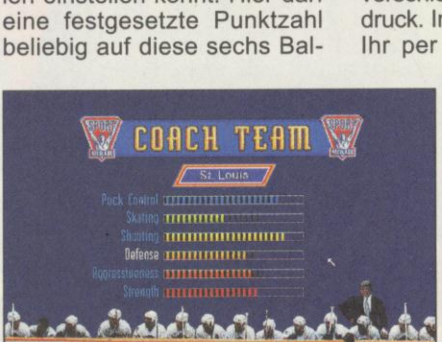
Geht so

Brett Hull, seines Zeichens NHL-Star der St. Louis Blues, ist einer der herausragenden NHL-Spieler der 90iger Jahre. Grund genug für American-Sport-Spezialist Accolade, den Namen zu kaufen und um den Superstar eine Eishockey-Simulation zu basteln, die Electronic Arts' *NHL Hockey* das Fürchten lehren soll.

So bietet *Brett Hull Hockey 95* auch ungefähr den gleichen Spielinhalt des Vorzeige-Eishockeys. Zwar fehlt Accolades Simulation die NHL-Lizens, so daß die 26 Team-Namen nur die Herkunftsstädte bezeichnen, dafür gibt's dank der NHL-Players-Association alle Original-Spielernamen und Leistungsmerkmale.

Zu Beginn wählt Ihr mal wieder zwischen einem Freundschaftsspiel, einer Liga mit 11, 42 sowie 84 Spielen, oder Ihr steigt sofort in die Play-Offs ein. Wie immer sucht Ihr Euch das passende Team aus, schaut Euch bei Bedarf die Statistik der Saison 93-94 an und fummelt Euch die gewünschten Optionen zurecht. Ob Länge der Perioden, Ausschalten verschiedener Regeln (Offsides, Penalties, Icing) oder die Aufstellung der Lines der eigenen Mannschaft – alles will vor Spielbeginn eingestellt sein. Zudem könnt Ihr Euer Team „coachen“, wobei Ihr sechs verschiedene Team-Eigenschaften auf sechs Skalen einstellen könnt. Hier darf eine festgesetzte Punktzahl beliebig auf diese sechs Balken verteilt werden. In der kalten Arena angekommen, seht Ihr das Geschehen aus einer erhöhten Kameraperspektive, die das Spielfeld von Tor zu Tor vertikal scrollen läßt. Kommentiert wird das gewalthaltige Geschehen wie schon in *Hardball 4* von Star Kommentator Al Michaels.

Ihr steuert im Angriff den puckführenden Spieler und paßt oder schießt (auf zwei verschiedene Arten) via Knopfdruck. In der Defense wechselt Ihr per Knopfdruck den Eishockey-Spieler oder checkt entweder mit Eurem Körper oder mit dem Stock gegnerische Angreifer. Drückt Ihr auf die Funktionstasten, werden die Lines gewechselt und frische Jungens kommen ins Spiel. Natürlich darf auch jederzeit die Instant-Replay-Funktion hochgefahren werden, die via obligatorischer Video-Recorder-Leiste bedient wird. Nach jedem Spiel gibt es bei Bedarf Statistiken aller Art zuhauf, und der Spielstand darf auf Fesplatte gebannt werden. *kn*



Wenn Ihr Euer Team coachen wollt, könnt Ihr die Eigenschaften der Mannschaft aus einem Pool neu verteilen.

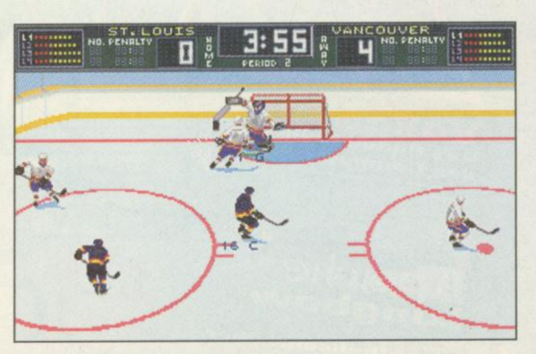
MS-DOS

Hersteller:	Accolade
Genre:	Sportspiel
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Besonderheiten:	Zwei-Spieler-Modus
Zirka-Preis:	120 DM

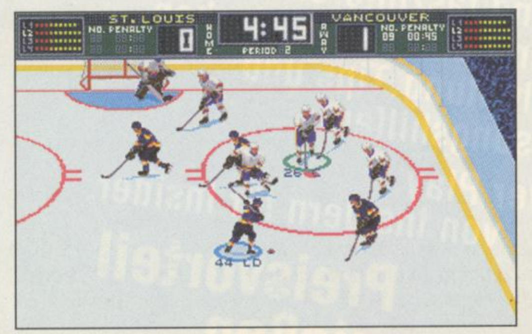
Grafik: VGA, Super VGA
Sound: Soundblaster
Festplatte: 15 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Joystick, Tastatur

Grafik: 61 %
Sound: 59 %

69 %



Glanzparade: Unser Tormann hat wieder seine besten Minuten und läßt nichts in sein Tor



Nach dem Bully setzt der gegnerische Spieler zum Fernschuß an und scheitert hoffentlich am Torwart

Schlag mich, beiß mich, kratz mich!

Warriors

Gute Prügelspiele für PCs fand man bis vor kurzem in etwa so schwer, wie anspruchsvolle Dialoge in einem Van-Damme-Film. Liebhaber des Genres mußten sich mit indiskutablen Umsetzungen zufriedengeben oder gleich auf Videospielkonsolen zurückgreifen, um ihrem blutigen Hobby zu frönen. Seit kurzer Zeit jedoch müssen PC-Freaks ihrem System nicht mehr untreu werden: Nach Gameteks hervorragender *Super Streetfighter 2* Turbo-Umsetzung schickt sich nun Mindscape mit *Warriors* an, die Herzen der Knochenbrecher-Gemeinde zu erobern. Die (Alibi)Story ist mal wieder ziemlich dünn: Nach einer alten Legende gibt es auf dieser unserer Erde eine allumfassende Macht, von der das Schicksal aller Lebewesen beeinflußt wird (Obi Wan, bist Du das?). Diese Macht kontrolliert vor allem Menschen, deren Beruf es ist, andere ins Jenseits zu befördern. Ein Krieger nun soll herausgefunden haben, wie man diese Macht für sich selbst nutzt und wurde so zu einer unbezwingbaren Kampfmaschine. Das Leben als absoluter Obermotz ist scheinbar ziemlich langweilig. Unser Freund hat daher nichts Besseres zu tun, als sich von jetzt an "Master" zu nennen und die zehn härtesten Kämpfer aus allen Epochen der Menschheitsgeschichte auf seine abgelegene Insel zu verfrachten. Dort sollen sie sich gegenseitig die Köpfe einschlagen.



Rumble on the beach: Am Strand prügelt's sich besonders nett



Welches Schweinderl hättens' gern? Wir wählen unseren Kämpfer.



Carceres gegen Fergus: in SVGA (oben)... und in VGA (links)

Selbstverständlich müßt Ihr nun dafür sorgen, daß Euer Krieger zum Champion gekürt wird und im unvermeidlichen Endkampf gegen den "Master" antreten darf. Aus einer Art Ahnengalerie wählt Ihr Euren Lieblingskämpfer aus und bekommt noch eine kurze Charakterbeschreibung mit auf den Weg. Durch die verschiedenen Zeitebenen, aus denen die Charaktere kommen, ergeben sich ziemlich abgefahrene Paarungen: Da kämpft z.B. der fette Bronx-Schläger "Meatball" gegen die altägyptische Magierin "Neftis" oder ein Zulukrieger namens "Osinkira" gegen einen keltischen Berserker.

Noch schnell den Schwierigkeitsgrad gewählt, und schon landet Ihr auf dem ersten Schlachtfeld. Eine Besonderheit an Warriors sind die während des Spiels wählbaren Blickwinkel und Auflösungen. Ihr dürft Euch zunächst für VGA oder SVGA entscheiden und könnt dann noch zwischen der Standard Streetfighter-Ansicht und einer leicht schrägen Vogelperspektive wählen. Die Kämpfer werden in einer Art Mischform aus Digi- und Comic-Grafik dargestellt, mich erinnerten sie ein wenig an Knetgummifiguren. Die Steuerung ist, trotz Tastatursteuerung, recht simpel gehalten, nur zwei Angriffstasten stehen uns zur Verfügung: Treten und Schlagen. Die sehr stimmige Musik, die Euer blutiges Treiben passend zum jeweiligen Gegner untermalt, kommt übrigens direkt von der CD.

Kein Prügler ohne Special-Moves. Bei Warriors hat jeder Charakter derer drei, wobei es sich bei jeweils einem um einen "Secret Move" handelt, den der Spieler sich durch wildes Tastaturgeklicke selbst erarbeiten muß. Habt Ihr Euren Gegner windelweich geklopppt, bricht der ziemlich unspektakulär zusammen, und Ihr begebt Euch zum nächsten Schauplatz. Ziel Eurer Reise ist natürlich das Schloß des "Master", wo er Euch schließlich als Endgegner in der Kampfarena erwartet.

Selbstverständlich dürft Ihr Euch auch an einem Zweispieler-Modus erfreuen, wenn Ihr Eure Freunde mal wieder virtuell vertrimmen wollt. *sg*

Geht so

Anhand von Warriors bestätigt sich die alte Binsenweisheit, daß schöne Grafik und eine nette Präsentation alleine noch kein Klassespiel ausmachen. Dabei hätte alles so schön werden können: Endlich ein Prügelspiel für PCs, das komplett neu entwickelt wurde, unverbrauchte Charaktere und eine ansprechende Aufmachung. Aber leider haben die Programmierer vergessen, dem Spiel ein vernünftiges Kampfsystem zu spendieren. Mit nur zwei Tasten zum Schlagen und Treten (wozu gibt es eigentlich 4-Button Joypads?) ist die Prügelei ungefähr so unterhaltsam wie die deutsche Videofassung eines John Woo-Films. Außerdem gestalten sich die Kämpfe äußerst abwechslungsreich: Ihr lauft auf Euren Gegner zu, fangt blind zu prügeln an und hofft, daß er mehr abkriegt als Ihr; sehr spannend! Nette Gimmicks, wie der eingebaute "Missionsrekorder" reißen es dann auch nicht mehr raus. Ich jedenfalls bleibe weiterhin "Streetfighter"-treu und hoffe für die Zukunft auf eine PC-Version von Segas "Virtua Fighter".



Seefahrt tut not

Der Reeder

Freiheit, Abenteuer und in jedem Hafen eine Braut. Werden heute Anekdoten aus den Gefilden der christlichen Seefahrt zum besten gegeben, bekommen Landratten das große Fernweh, während verdienten Leichtmatrosen die Tränen in die Augen steigen. Denn so wie es mal war, so wird es nie wieder sein. War ein Job bei der Handelsmarine noch vor hundert Jahren echte Knochenarbeit mit viel Romantik, sitzen heute waschechte Betriebswirte hinter dem Ruder. Auch hier gilt mittlerweile: Die Welt ist ein Dorf und man muß sein Auskommen mit dem Einkommen haben.

Martin Wölk, Entwickler dieses maritimen Spiels, macht uns hier mit der buchhalterischen Seite der Seefahrt bekannt.

Wer als Reeder ins Frachtgeschäft einsteigen will, der muß natürlich erst einmal ein Schiff haben. Großzügigerweise läuft in der ersten Runde ein Frachter oder Containerschiff für Euch vom Stapel. Nachdem Ihr bereits im Einstellungsmenü angegeben habt, wo Euer Heimathafen liegen soll, macht Ihr Euch nun daran, die Konkurrenz auszubooten. Nach dem beliebten Motto "Billig einkaufen – teuer verkaufen" schippert ihr um die ganze Welt, nehmt Ware an Bord oder – das aber erst, wenn ihr genug Geld durch andere Aktivitäten angehäuft habt – Ihr brecht mit einem schicken Luxusliner zur Kreuzfahrt inklusive buntem Abend auf. Doch Handel treiben ist nicht alles. Heutzutage muß sich der Kapitän um Liegegebühren, Versicherungen und anderen Verwaltungskram kümmern. Auch beim *Reeder* ist das nicht anders. Im Hafen wird sich erst einmal entscheiden, ob Ihr ein Termin- oder ein Frachtgeschäft übernehmt. Bei Frachtgeschäften braucht Ihr Euch um die Beschaffung der Ware nicht zu kümmern, da diese direkt nach Vertragsabschluß auf Euer Schiff geladen werden. Termingeschäfte wiederum sind riskanter, können aber bei pünktlicher Lieferung um einiges lukrativer sein.



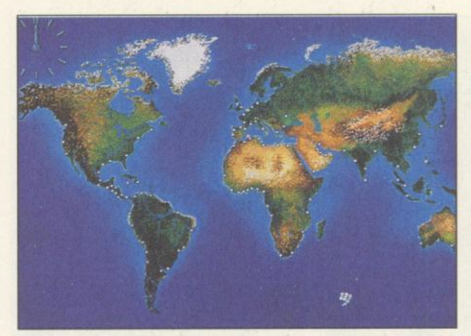
Doch auch der Zufall hat seine Hand im Spiel. Da streiken zuweilen Hafenarbeiter oder ein Feuer bricht aus. Auch UN-Embargos sind in diesem Spiel Ereignisse, mit denen Ihr rechnen müßt.

Nach Ankunft im Zielhafen solltet Ihr volltanken und das Schiff nach möglichen Schäden untersuchen lassen. In den ersten Runden dürfte es noch keine Schwierigkeiten mit Reparaturen geben, dazu ist der Frachter noch nicht alt genug. Doch mit der Zeit sollte man schon das eine oder andere Auge auf den Zustand des Schiffes werfen.

Über das Funktelefon-Icon habt Ihr direkten Zugang zur Bank, der Aktienbörse, der Versicherung, der Werft, dem Schiffsmakler und dem eigenen Büro. Die Bank stellt Euch – natürlich nur in einem gewissen Rahmen – das nötige Kleingeld bei finanziellen Engpässen zur Verfügung, an der Aktienbörse dürft Ihr fleißig spekulieren und so vorhandene Reichtümer eventuell mehren. Bei der Versicherung ist es genau wie in der Realität: Man weiß nie, was man braucht und was zuviel ist. Vorsichtigere Naturen sollten jedenfalls öfters mal vorbeischauen. In der Werft könnt Ihr eigene Schiffe in Auftrag geben, während der Schiffsmakler zuweilen recht interessante Angebote unter der Rubrik "Gebraucht" führt. Netterweise gibt es im Handbuch einen umfangreichen Anhang, in dem Ihr nachschauen könnt, welche Waren in den unterschiedlichen Häfen erworben werden können bzw. welches Schiff was transportieren kann. So erspart Ihr Euch lästiges Herumklicken im Spiel. *ps*

Oben: Hoppla, da ist ein Termingeschäft in die Hose gegangen

Rechts: Ohne Diesel fährt auch das schönste Schiff nicht



Links: Die ganze Welt steht uns offen – solange keine Embargos verhängt werden



Unten: Im Einstellungsmenü stellen wir die Weichen für den weiteren Verlauf

Weniger ist manchmal mehr. Das war der erste Gedanke, der mir kam, als ich den Reeder das erste Mal anspielte. Doch wer sich erst in dieses Spiel verbissen hat, wird die verschiedenen Managementfunktionen zu schätzen lernen, da sie sich, nachdem man sich ins Spielprinzip eingelebt hat, zum Salz in der Suppe entwickeln. Einziger Haken an diesem Spiel ist die etwas animationslose Präsentation. Außer einem oder mehrer Pünktchen, die sich auf einer Weltkarte bewegen, passiert leider nicht viel. Zahlenjongleuren und Buchhalternaturen sei der Reeder jedenfalls wärmstens ans Herz gelegt.

Gut





Western von gestern

Zorro

Lange bevor Bruce Wayne als Fledermaus in Strumpfhosen durch das nächtliche Gotham schlich, gab es in Amerika einen anderen, schwarzgekleideten Beschützer von Witwen und Waisen: Zorro. Im 18. Jahrhundert wurde das heutige Kalifornien von mordlustigen Banden heimgesucht, deren liebste Freizeitbeschäftigung es war, den armen Bauern ihr letztes Hemd zu stehlen. Der spanische Edelmann Diego Vega beschließt, ob dieser Ungerechtigkeit den Unterdrückten gegen das Unrecht beizustehen. Seitdem wird aus dem (scheinbar) verweichlichten Wurstbrot Diego bei Nacht der peitschenschwingende Held Zorro.

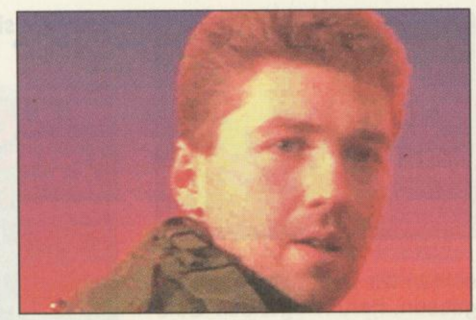
In Capstones PC-Adaption der Ereignisse übernehmen natürlich wir die Rolle des flinken Hispaniers. Im digitalisierten Film-Vorspann werden wir auf unsere Aufgabe eingestimmt. Der Obermönch einer Mission rief unseren maskierten Helden zu Hilfe, damit der ihm seine geraubte Kollekte wiederbeschafft. Durch fünf vertikal und horizontal scrollende Level müssen wir den Bösewicht Cortez verfolgen. Um die Schurken aus dem Weg zu räumen, stehen uns wahlweise Degen und die Bullenpeitsche zur Verfügung. Unterwegs sollten wir natürlich nicht vergessen, herumliegendes Gold einzusammeln, die verhungernden Dorfbewohner (und der Papst) werden es uns danken. Dieses von Capstone vollmundig als "Cinematic Action Adventure" angepriesene Machwerk erinnert stark an ein 64er Spiel gleichen Titels, an dem ich mich vor 10 Jahren erfreute. Die Grafik bewegt sich auf CGA-Niveau, der Sound nervt und die Steuerung macht ein genaues Dirigieren der Spielfigur unmöglich. Um den Spieler nicht vollends zu langweilen, haben die Programmierer wenigstens einige lustige Grafikfehler eingebaut. Schaut Euch also lieber die alten Zorro-Filme im Fernsehen an und vergeßt ganz schnell dieses traurige Kapitel der PC-Programmierkunst. *sg*

Isser nich' schön? Unser Held in seiner ganzen pixeligen Pracht.



Huch! Wo sind denn meine Beine hin?

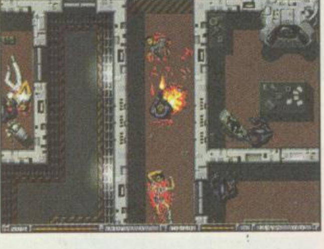


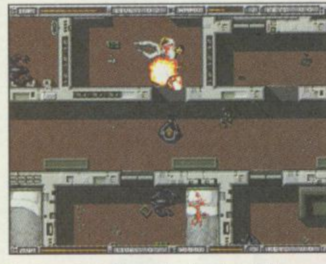


Geschafft! Unser Held flieht am Ende in die Morgenröte. Diese CD-Filme sind der einzige Unterchied zur Disketten-Variante

Alien Breed
Tower Assault

Schon einige Jahre ist es her, seit die Amiga-Gemeinde ein Spiel des britischen Newcomers Team 17 umjubelte. Nach diversen Umsetzungen und einem zweiten Teil gibt's den letzten Schrei, *Alien Breed: Tower Assault*, nun auch für CD-ROM-bestückte PCs. Dieses Mal wird





Schreck laß nach: In den Gängen liegt die Stationsmannschaft

ein Forschungs- und Förderkomplex der Menscheit von der „Alien Brut" in Beschlag genommen und Ihr macht Euch nun, wahlweise mit einem Kumpel an der Seite, auf, in und um der Station aufzuräumen.

Gegenüber den Vorgängern gibt es jedoch nur wenige Änderungen. Jetzt dürft Ihr auch rückwärts laufen und schießen, einige neue Aliens begeistern das Auge und sämtliche Levels sind nicht mehr linear aufgebaut. So könnt Ihr die Levels in selbst ausgewählter Reihenfolge lösen. Ansonsten bietet *Tower Assault* gewohnte *Alien Breed*-Ballerkost aus der Vogelperspektive, die teils spannend, teils jedoch auch tierisch langweilig und frustrierend unfair sein kann. Wieder ballert Ihr Euch durch die Gegend, sammelt Geld und Munition ein und kauft Euch an Terminals neue Waffen oder andere nette Tools. Grafisch und musikalisch wird Durchschnittliches geboten, wobei das Intro und Outro postiv aus der Reihe fallen und in Sachen Qualität Maßstäbe setzen.

Hartgesottene Alien Breeder werden nichts Besseres finden, Einsteiger sollten dank des Schwierigkeitsgrades jedoch Abstand nehmen. *Alien Breed: Tower Assault* ist nichts wirklich Neues. *kn*



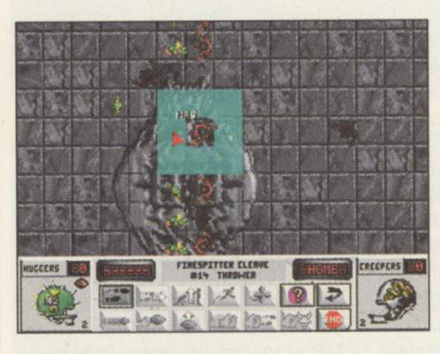
Hersteller: Team 17
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: schwer
Besonderheiten: Zwei-Speiler-Modus
Zirka-Preis: 100 DM

Grafik: VGA
Sound: Oro Audio, Soundblaster, Gravis Ultrasound
Festplatte: 200 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Joystick, Tastatur

Grafik: 67 %
Sound: 70 %

69 %

Blutbank
Blood Bowl



Grafisch abstoßend: Während des Spiels zieht Ihr Eure Mannen rundenweise über das steinerne Spielfeld

Umsetzungen von Games-Workshop-Spielen gibt es einige, doch jetzt dürft Ihr das wohl erste Sportstrategiespiel mit großem Vorbild auf Eurem Monitor bewundern. In *Blood Bowl* liefert Ihr Euch ein Fantasy-Football-Duell mit Orks und Zauberern, wobei die normalen American-Football-Regeln





Das Auswahlmenü gibt sich genauso schlicht, wie das Spiel

arg strapaziert werden. Wie es sich für ein Sportspiel gehört, wählt Ihr anfangs zwischen einer Meisterschaft und eventuellen Trainingsspielen. Nun sucht Ihr Euch die passende Mannschaft aus, baut Euch bei Bedarf eine individuelle Liga und legt los.

Auf dem Spielfeld angekommen, sucht Ihr Euch die Grundaufstellung aus und Ihr seht Eure Leute aus der Vogelperspektive. Nun verteilt Ihr deren Bewegungspunkte ähnlich strategisch wie in *U.F.O.* und wechselt Euch zugweise mit dem Gegner oder einem Mitspieler ab. Eure Mannen dürfen nun laufen, rempeln, das Ei aufnehmen oder passen. Gesiegt hat im Endeffekt die Mannschaft, die am meisten Punkte, sprich Touchdowns, erzielt hat. Während einer Meisterschaft kassiert Ihr für Siege zudem Kohle, welche in bessere und noch bösere Spieler angelegt werden kann.

So gut sich dies alles anhört, so schlecht wurde das ansich gute Strategiespiel konvertiert. Die Grafik ist bis auf einige Portraits ein Witz, der Sound lächerlich, der Spielfluß stockt von einem Zug zum anderen und auch die Zweispieler-Option entbehrt jeglicher Spannung. Games-Workshop-Fans und Footballfreunde könnten sich warmspielen, alle anderen nehmen Abstand. *kn*



MS-DOS
CD-ROM

Hersteller: Microleague
Genre: Strategie
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Besonderheiten: Zwei-Speiler-Modus
Zirka-Preis: 100 DM

Grafik: VGA
Sound: Pro Audio, Soundblaster/Pro Gen Midi, Roland
Festplatte: 6 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 8 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 34 %
Sound: 40 %

39 %


Nähern wir uns doch mal einer der wichtigsten Fragen im PC-Markt:


GATEWAY2000
P5-120
QUAD SPEED
VOL
intel inside
pentium PROCESSOR

Bei uns brauchen Sie keine Lupe für's Kleingedruckte – bei uns wird Service großgeschrieben!

Was den Service betrifft, da sollten Sie es im eigenen Interesse sehr genau nehmen und sich bis ins kleinste Detail informieren. Bei uns sind Sie richtig, denn wie gesagt, unser Motto heißt „Value for Money". Von vorn bis hinten: PCs, Beratung, Service – alles im Preis inbegriffen. Ja, man kann eigentlich sagen, daß der gesamte Service, auf den Sie bei einem Gateway PC Anspruch haben, ein Extra-Feature Ihres PCs ist. Und das wäre doch schade, wenn wir das kleinschreiben würden, oder?

30-Tage-Geld-zurück-Garantie!

Sie haben 30 Tage Zeit, sich von Ihrem Gateway System zu überzeugen. Sollten Sie nicht hundertprozentig zufrieden sein, erhalten Sie selbstverständlich Ihren Kaufpreis zurück.*

Kostenlose Technical-Support-Hotline!

Vom ersten Tag an können Sie unseren kostenlosen technischen Hotline-Service nutzen, der Ihnen bei jedem Software- und Hardware-Problem gerne weiterhilft. Sie zahlen dafür keinen Pfennig, denn selbst Ihr Anruf ist gebührenfrei. Übrigens: Dieser Service steht Ihnen offen, solange Sie Ihr Gateway System besitzen (und das kann ewig sein...).



1 Jahr Vor-Ort-Service – kostenlos!

Wenn unser Support-Team feststellt, daß ein Problem auch telefonisch nicht aus der Welt zu schaffen ist, kommen ausgebildete Techniker zu Ihnen nach Hause oder ins Büro – von Montag bis Freitag innerhalb von 48 Stunden. Ihr Problem wird spätestens dann gehen müssen... Dieser Service gilt für alle Desktop- und Tower-Geräte.

GARANTIEOPTIONEN für Vor-Ort-Service (Aufpreis)

	1 Jahr	2 Jahre	3 Jahre
Vorortreparatur Mo.-Fr. innerhalb von 48 Stunden	kostenlos	285,- DM	565,- DM
Vorortreparatur Mo.-Fr. innerhalb von 24 Stunden	145,- DM	395,- DM	800,- DM

3-Jahres-Garantie/1-Jahres-Garantie

Wir vertrauen unseren Rechnern, und daher geben wir auf alle Teile der Zentraleinheit eine volle 3-Jahres-Garantie und auf den Liberty eine 1-Jahres-Garantie d.h. wir übernehmen die Reparatur gemäß den Garantiebedingungen, die Sie gerne vorab erhalten. (Die gesetzliche Gewährleistung ist selbstverständlich eingeschlossen.)

Noch mehr Sicherheit!

Auf Wunsch können Sie die Gateway-Garantien auch noch verlängern. Rufen Sie uns einfach an (gebührenfrei). Wir beraten Sie gerne hinsichtlich der Konditionen.

Bestellen Sie doch, wann Sie wollen!

Unter der gebührenfreien 0130-Nummer erreichen Sie uns von Montag bis Freitag 12 Stunden am Tag von 9.00 Uhr bis 21.00 Uhr und Samstag von 9.00 Uhr bis 18.00 Uhr.

Bequeme Zahlungs-Modalitäten!

Sie haben verschiedene Möglichkeiten, bei Gateway zu zahlen: Entweder per Nachnahme, per Vorausscheck, per Voraus-Überweisung oder mit Kreditkarte (EuroCard, VISA, American Express). Großkunden, Behörden und Institutionen haben die Möglichkeit, gesonderte Zahlungs-Modalitäten zu erfragen.

Unsere Gateway 2000 Austellungsräume

Natürlich können Sie sich unsere Gateway Systeme auch persönlich anschauen. Unsere Austellungsräume befinden sich in der Kaiserstr. 28 in 60311 Frankfurt/Main.

**Bei Inanspruchnahme dieser Garantie haben Sie die Versandkosten zu tragen.*



Von Einzelheiten und wichtigen Details...

Software

Auf allen Gateway 2000® Systemen ist Microsoft® DOS® 6.22 – jetzt mit DriveSpace-Plattenkomprimierung – und Windows für Workgroups 3.11 bereits vorinstalliert. Software wird zusammen mit Master-Disketten und Dokumentation (gedruckt oder auf CD-ROM) ausgeliefert. Sämtliche Software ist getestet und Ihrem System entsprechend konfiguriert, um Installations- und Setup-Fehler auszuschließen.

■ Microsoft® Works für Windows
Works ist ein Programmpaket, das eine Textverarbeitung, Tabellenkalkulation und eine Datenbank enthält.

■ Microsoft Office Professional
Dieses Softwarepaket enthält die beliebten Microsoft-Anwendungen Word, Excel, Powerpoint, Access und eine Arbeitsplatzlizenz zu MS-Mail.

■ Familien PC-Softwarepaket
Die Gateway 2000 Familien PCs bietet für jeden etwas: Microsoft Works, Money, Golf, Publisher und Beethoven.

Zubehör

■ Basic Audio Multimedia Kit
Creative Labs 16-Bit Sound Blaster, Sound-Karte mit CD-Qualität, mit MIDI/Game Port, Mic in, Stereo Line in/out; 2 Altec Lansing ACS 5 Lautsprecher – **229,- DM**

■ Wavetable Audio Multimedia Kit
Ensoniq Soundscape 16-Bit Wavetable Sound-Karte, OPL-3 Chip- satz, kompatibel mit MT-32 und FM Mode, mit General MIDI Sound Blaster, AdLib, Roland MPU 401; Altec Lansing ACS31 Lautsprecher-System – **459,- DM**

■ Flightstick
Optisch wie ein echter Jet-Joystick. Mit zwei Feuerknöpfen und 2,10 m Kabel. Unempfindlich und ergonomisch geformt. – **79,- DM**

■ Sportster II Fax/Modem
Internes Fax/Modem: 14,400bps-Modem, V.32 bis, 14,400bps Modem plus Software – **369,- DM**

■ Netzwerkkarten
Zu unserem Angebot an Ethernet- und Token Ring-Adaptern geben wir Ihnen gerne telefonisch Auskunft.

■ Vivitron–Monitoroptionen
Rufen Sie uns an, wir nennen Ihnen gern die Aufpreise für 15", 17" oder 20"- Monitore.

■ Hewlett-Packard DeskJet 540
Ein echter Qualitäts-Drucker! Mit 600 x 300 dpi druckt er bis zu 3 Seiten pro Minute im s/w-Druck. Eine Farboption ist vorhanden. – **699,- DM**

■ Hewlett-Packard 660C Drucker
Schnell und mit hervoragender Qualität im s/w-Druck bei einer Auflösung von 600 x 600dpi und 600 x 300dpi im Farbdruck – das ist unser Hewlett-Packard 660C Drucker. – **999,- DM**

■ Hewlett-Packard LaserJet 4L
Der LaserJet 4L ist als persönlicher Laser-Drucker ideal. Er druckt bei 300dpi 4 Seiten pro Minute. Zusätzlich hat er 1MB-Speicher mit Memory Enhancement Technology. – **1.199,- DM**

■ 2GB SCSI-Paket
Der Kit beinhaltet das 2GB SCSI2-Festplatten-Laufwerk und den Adaptec AHA-2940 PCI SCSI Controller – **1.708,- DM**

■ Colorado Memory Systems® SCSI DAT-Bandlaufwerk und AHA-1510A Controller
Dieses Laufwerk speichert bis zu 4GB (komprimiert) auf einem 90 m DAT-Band. – **1.719,- DM.**

■ Jumbo 1400 Bandsicherungseinheit
Interne Bandsicherungseinheit mit 680MB (komprimiert 1,36GB). Die automatische Sicherung gewährleistet das Speichern der Daten in von Ihnen vorgegebenen Intervallen. – **379,- DM**

Zu Einzelheiten unserer Garantie- und Service-Bedingungen geben wir Ihnen gerne telefonisch Auskunft – gebührenfrei! Auf Wunsch schicken wir Ihnen die Unterlagen auch zu.

Für Informationen zu unseren Portable-Optionen rufen Sie uns an.

Die hier aufgeführten Angebote sind im Aufpreis zu jedem Gateway PC. Zu Einzelheiten geben wir Ihnen gerne telefonisch Auskunft





Eines der schnellsten Notebooks der Welt: der Liberty von

Gateway 2000

Um ganz genau zu sein – und wir wollen ja alles auf den Punkt bringen – ist der Gateway 2000® Liberty das erste Notebook der Welt, das ein 10,4 Zoll Dual-Scan STN Farbdisplay besitzt und dabei nur 1,9 kg wiegt. Aber was ihn noch viel interessanter macht, sind seine herausragenden Leistungen: Ein Intel® 100MHz DX4 Prozessor, bis zu 24MB RAM, die 720MB Festplatte (austauschbar), ein ausgezeichnetes Energie-Management und eine ergonomisch geformte Tastatur mit eingebauter Maus und einer Auflagefläche für die Hände. Das ganze ist nicht größer als ein ordentliches Buch (25,4 x 20,3 x 4,1 cm), so daß Sie mit dem Liberty genau das erleben, was sein Name verspricht: Freiheit...

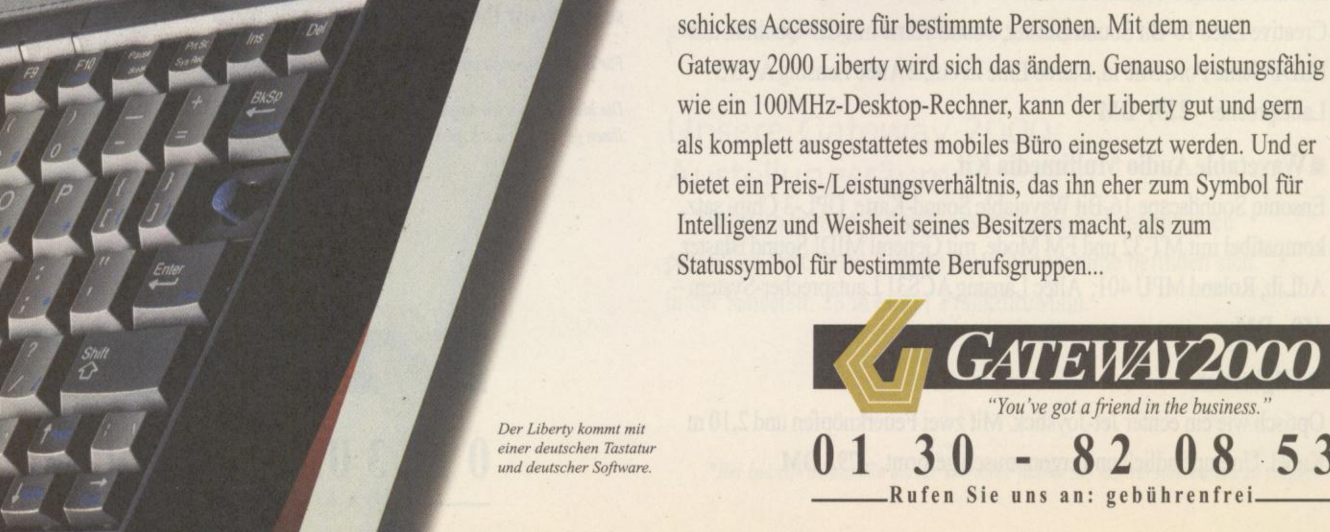
Freiheit in jeder Hinsicht – Infrarot, PCMCIA und mehr!



Wir befreien Sie von allen unnötigen Kabeln! Mit der neuen Infrarot-Technologie (IRDA) können Sie Dateien mit anderen Rechnern austauschen oder ausdrucken. Mit den zwei PCMCIA-Typ II-Einschüben (oder einem Typ III-Einschub) machen Sie einmal 'Klick' – und schon haben Sie eine Modem- oder Netzwerkkarte eingesteckt. Ganz zu schweigen von der seriellen, der parallelen, der PS/2®- und der VGA-Schnittstelle für eine zusätzliche Tastatur, Maus oder einen externen Monitor. Und das Beste kommt wie immer zum Schluß: Dank dem „Hot-Key" haben Sie die Wahl zwischen dem Liberty-Display, einem Extra-Monitor oder einfach beiden zusammen!

Gestern noch ein Statussymbol – heute ein Symbol für Freiheit!

Es ist noch gar nicht lange her, da galt ein Notebook als schickes Accessoire für bestimmte Personen. Mit dem neuen Gateway 2000 Liberty wird sich das ändern. Genauso leistungsfähig wie ein 100MHz-Desktop-Rechner, kann der Liberty gut und gern als komplett ausgestattetes mobiles Büro eingesetzt werden. Und er bietet ein Preis-/Leistungsverhältnis, das ihn eher zum Symbol für Intelligenz und Weisheit seines Besitzers macht, als zum Statussymbol für bestimmte Berufsgruppen...



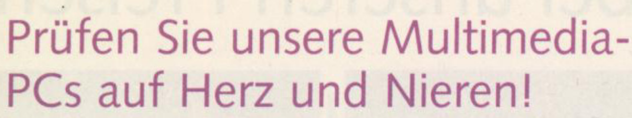
Der Liberty kommt mit einer deutschen Tastatur und deutscher Software.

GATEWAY2000

"You've got a friend in the business."

0130 - 82 08 53

Rufen Sie uns an: gebührenfrei

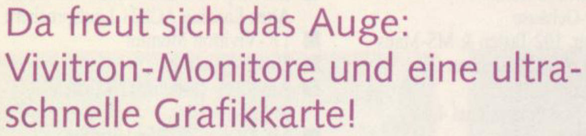


Prüfen Sie unsere Multimedia-PCs auf Herz und Nieren!



Unsere Multimedia-PCs sind eine hervorragende Gelegenheit, darauf hinzuweisen, daß jeder hier vorgestellte PC nur ein Konfigurations-Vorschlag ist. Denn Sie können sich Ihren individuellen Wunsch-PC zusammenstellen lassen, ganz wie es Ihren Bedürfnissen entspricht. Ach ja, und noch eins: Sie können uns einfach anrufen, wenn Sie sich zuerst einmal „nur" beraten lassen wollen. Unsere Kundenberater sagen Ihnen genau, was für Sie am besten ist. Wir vertrauen eben auch auf unsere Beratungsqualität...

Dieses System bieten wir jetzt im Tower-Gehäuse an.



Da freut sich das Auge: Vivitron-Monitore und eine ultraschnelle Grafikkarte!

Exzellentes für Ihre Augen: Die Vivitron-Monitore mit der hochwertigen Sony® Trinitron®-Technologie! Mehr Brillanz, mehr Kontrast, mehr Schärfe und eine bessere Farbdarstellung. Wer kann da schon wegschauen? Besonders, wenn die superschnelle ATI® Mach 64-Bit Grafikkarte mit 2MB für sichtbare Höchstleistungen sorgt! Übrigens, für Qualität sorgt auch unser Intel® Motherboard, das charakteristisch ist, für den P5-75 Multimedia und den P5-120 Elite.

Vergleichen Sie selbst: Unsere Top-Software!

MS DOS® 6.22, Windows für Workgroups 3.11 und MS Works für Windows (Textverarbeitung, Datenbank, Tabellenkalkulation) stecken in jedem Gateway PC. Alle unsere Multimedia Systeme beinhalten jetzt zusätzlich MS Encarta '95 (eine leistungsstarke Enzyklopädie).



Kleinlich sind wir nur bei unseren Preisen

P4D-66I

- Intel® 486DX2-Prozessor*, 66MHz
- 4MB RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi® Quad Speed-CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 540MB, 11ms
- Integrierte PCI Grafikkarte mit 1MB
- 14"-CrystalScan® 1024NI, Monitor
- Desktop-Minigehäuse
- Tastatur, 102 Tasten & MS-Maus
- MS-DOS® 6.22, Windows für Workgroups 3.11
- MS Works für Windows 3.0

2.499,- DM

P4D-66I FAMILIEN PC

- Intel 486DX2-Prozessor*, 66MHz
- 8MB RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi Quad Speed-CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 540MB, 11ms
- Integrierte PCI Grafikkarte mit 1MB
- 14"-CrystalScan 1024NI, Monitor
- Creative Labs 16-Bit-Sound-Karte mit Altec Lansing ACS5 Lautsprechern
- Desktop-Minigehäuse
- Tastatur, 102 Tasten & MS-Maus
- MS-DOS 6.22, Windows für Workgroups 3.11, MS Encarta '95
- Familien PC Software-Paket

2.999,- DM

P4D-66

- Intel 486DX2-Prozessor*, 66MHz
- 8MB RAM, 128KB Cache
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi Quad Speed-CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 540MB, 11ms
- PCI Grafikkarte mit 1MB
- 15"-Vivitron Monitor
- Desktop-Gehäuse
- Tastatur, 102 Tasten & MS-Maus
- MS-DOS 6.22, Windows für Workgroups 3.11
- MS Office Professional 4.3

3.199,- DM

P5-75

- Intel Pentium-Prozessor*, 75MHz
- 8MB EDO RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi Quad Speed-CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 730MB, 10ms
- ATI® Mach 64 PCI Grafikkarte mit 2MB DRAM
- 15"-Vivitron Monitor
- Tower-Gehäuse
- Tastatur, 102 Tasten & MS-Maus
- MS-DOS 6.22, Windows für Workgroups 3.11
- MS Office Professional 4.3

P5-75 . 3.999,- DM
P5-100 . 4.299,- DM

P5-75 MULTIMEDIA

- Intel Pentium-Prozessor*, 75MHz
- 8MB EDO RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi Quad Speed-CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 730MB, 10ms
- ATI Mach 64 PCI Grafikkarte mit 2MB VRAM
- Ensoniq Wavetable Sound-Karte mit Altec Lansing ACS31 Lautsprechern
- 15"-Vivitron Monitor
- Tower-Gehäuse
- Tastatur, 102 Tasten & MS-Maus
- MS-DOS 6.22, Windows für Workgroups 3.11
- MS Office Professional 4.3
- MS Encarta '95

4.499,- DM

P5-90 PREMIUM

- Intel Pentium-Prozessor*, 90MHz
- 16MB RAM, 256KB Cache
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi Quad Speed-CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 730MB
- ATI Mach 64 PCI Grafikkarte mit 2MB VRAM
- Ensoniq Wavetable Sound-Karte mit Altec Lansing ACS31 Lautsprechern
- 15"-Vivitron Monitor
- Tower-Gehäuse
- Tastatur, 102 Tasten & MS-Maus
- MS-DOS 6.22, Windows für Workgroups 3.11
- MS Office Professional 4.3
- MS Encarta '95

5.499,- DM

P5-120

- Intel Pentium-Prozessor*, 120MHz
- 8MB EDO RAM
- 256KB Pipeline Burst Cache
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi Quad Speed-CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1GB, 10ms
- ATI Mach 64 PCI Grafikkarte mit 2MB DRAM
- 15"-Vivitron Monitor
- Tower-Gehäuse
- Tastatur, 102 Tasten & MS-Maus
- MS-DOS 6.22, Windows für Workgroups 3.11
- MS Office Professional 4.3

4.999,- DM

P5-100 EXECUTIVE

- Intel Pentium-Prozessor*, 100MHz
- 16MB EDO RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Quad Speed-CD-ROM Laufwerk mit CD-Wechsler (3fach)
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1GB, 10ms
- ATI Mach 64 PCI Grafikkarte mit 2MB VRAM
- Ensoniq Wavetable Sound-Karte mit Altec Lansing ACS31 Lautsprechern
- 17"-Vivitron Monitor
- Tower-Gehäuse
- AnyKey®-Tastatur, 125 Tasten & MS-Maus
- MS-DOS 6.22, Windows für Workgroups 3.11
- MS Office Professional 4.3
- MS Encarta '95

5.999,- DM

P5-120 ELITE

- Intel Pentium-Prozessor*, 120MHz
- 16MB EDO RAM (Extended Data Output)
- 256KB Pipeline Burst Cache
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Quad Speed-CD-ROM Laufwerk mit CD-Wechsler (3fach)
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1,5GB, 10ms
- ATI Mach 64 PCI Grafikkarte mit 2MB VRAM
- Ensoniq Wavetable Sound-Karte mit Altec Lansing ACS31 Lautsprechern
- 17"-Vivitron Monitor
- Tower-Gehäuse mit 300 Watt Netzteil
- AnyKey-Tastatur, 125 Tasten und MS-Maus
- MS-DOS 6.22, WFW 3.11
- MS Office Professional 4.3
- MS Encarta '95

6.999,- DM

NEU

LIBERTY DX4-100

- 1,9 kg
- 25,4 x 20,3 x 4,1 cm
- Intel DX4-100 Prozessor
- 8MB RAM
- Infrarot-Schnittstelle
- 720MB IDE Wechsel-Festplatte
- 10,4" Dual Scan STN-Farbdisplay
- NiMH Batterie und Netzanschluß
- Unterbrechungs- und Wiederaufnahmefunktion
- 2 PCMCIA-Steckplätze, Typ II oder 1 PCMCIA-Steckplatz, Typ III
- Tastatur, 78 Tasten und Pointer
- Paralleler, Serieller VGA und PS/2®-Mausanschluß
- MS-DOS 6.22, Windows für Workgroups 3.11
- MS Office Professional 4.3

7.199,- DM



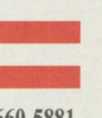
Nicht vergessen! Die meisten Gateway Computer können nach Ihren persönlichen Wünschen zusammengestellt werden. Rufen Sie uns an.

Unsere Gateway-Services:

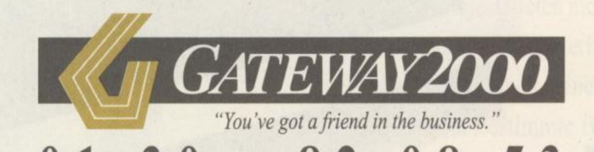
- 1 Jahr Vor-Ort-Service
- 3-Jahres-Garantie auf Rechner
- 30-Tage-Geld-zurück-Garantie
- Kostenlose Technical-Support-Hotline
- 1-Jahres-Garantie auf Portables
- Gebührenfrei anrufen



*Intel-geprüft für einen Pentium OverDrive-Prozessor



0660-5881
Gebührenfrei anrufen – aus Österreich



"You've got a friend in the business."

01 30 - 82 08 53

Rufen Sie uns an: gebührenfrei



155-3842
Gebührenfrei anrufen – aus der Schweiz



Druckfehler vorbehalten. Alle Preise verstehen sich zuzüglich Versandkosten.

Gateway 2000 Europe • Europäische Hauptniederlassung • Clonshaugh Industrial Estate • Dublin 17 • Irland
Telefon: 00-353-1-797-4040 • Fax: 00-353-1-797-4700 • Ausweichfax: 00-353-1-867-0400
Gateway Bulletin Board: 00-353-1-867-0433 • Geschäftszeiten: Mo. – Fr. 9 – 21 Uhr, Sa. 9 – 18 Uhr

POWER-DATA

Leserhitparade Top 10

Platz	Vormonat	Name
1.	(neu)	Bioforge
2.	(3.)	Tie Fighter
3.	(2.)	Wing Commander 3
4.	(1.)	UFO - Enemy Unknown
5.	(5.)	Panzer General
6.	(4.)	System Shock
7.	(neu)	Dark Forces
8.	(10.)	Descent
9.	(9.)	Little Big Adventure
10.	(neu)	X-Com: Terror From The Deep

Die Gewinner der Ausgabe 6 / 95

Die fünf von unserer Glücksfee gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet Ihr an die POWER PLAY. Mit einer Karte pro Teilnehmer seid Ihr gut beraten. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

Die glücklichen Gewinner lauten:

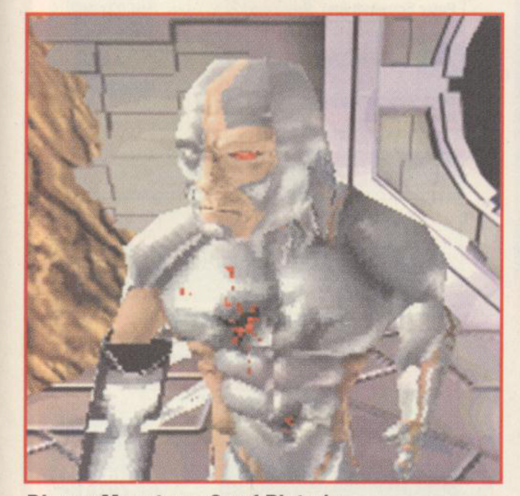
Ausgabe 6/95:

Martin Hollube	Eichenau	DISCWORLD
Peter Breyer	Würzburg	STONE PROPHET
Tobias Ceffinato	Heilbronn	MAGIC CARPET
Peter Schmelling	Köln	JAGGED ALLIANCE
Nils Jonas	Wiesbaden	PANZER GENERAL

Die Gewinne werden uns freundlicherweise jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenanschrift lautet:

PC-Fun, Schillerstr. 22,
80336 München,
Tel.: 089/591269





Diesen Monat von 0 auf Platz 1 : Origins Cyber Adventure "Bioforge"

USK-Freigabe

Hier steht, welches Spiel von der USK (Unterhaltungs-Software Selbstkontrolle) für welches Alter freigegeben ist. Wir aktualisieren diese Liste jeden Monat neu.

Spielename	Hersteller/Distributor	Altersfreigabe
Front Lines	Impressions	geeignet ab 12 Jahren
X-Com: Terror From The Deep	Microprose	geeignet ab 12 Jahren
One Must Fall 2097	Romware/Epic Megagames	geeignet ab 12 Jahren
Tank Commander	Domark	nicht unter 18 Jahren
Pyrotechnica	Sony/Psygnosis	geeignet ab 6 Jahren
Star Trek-Next Generation	Microprose	geeignet ab 6 Jahren
Warriors	Mindscape	geeignet ab 12 Jahren
Full Throttle	Softgold	geeignet ab 16 Jahren
Daedalus Encounter	Virgin	geeignet ab 12 Jahren
Lost Eden	Virgin	geeignet ab 6 Jahren
MTV Club Dead	CIC	geeignet ab 16 Jahren
Amerika 1861-1865	Bomico	geeignet ab 6 Jahren
Super Streetfighter	Gametek	geeignet ab 12 Jahren
Magic Carpet Data Disk	Electronic Arts	geeignet ab 6 Jahren
Slipstream 5000	Softgold	geeignet ab 12 Jahren

Media Control Top 10 (CD-ROM)

Platz	Vormonat	Name
1.	(1.)	Wing Commander 3
2.	(neu)	NBA Live 95
3.	(neu)	Bioforge
4.	(3.)	Panzer General
5.	(14.)	US Navy Fighters
6.	(2.)	King's Quest 7
7.	(11.)	Woodruff and the Schnibble...
8.	(8.)	System Shock
9.	(6.)	Rebel Assault
10.	(neu)	X-Com: Terror from the Deep

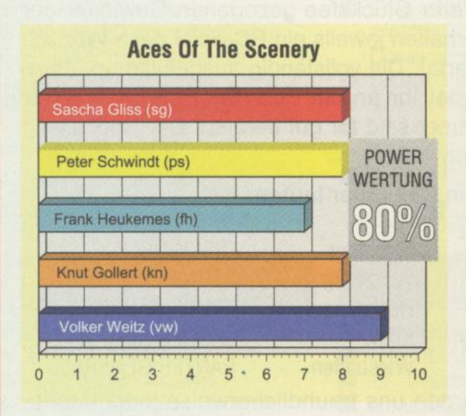
Media Control Top 10 (Floppy)

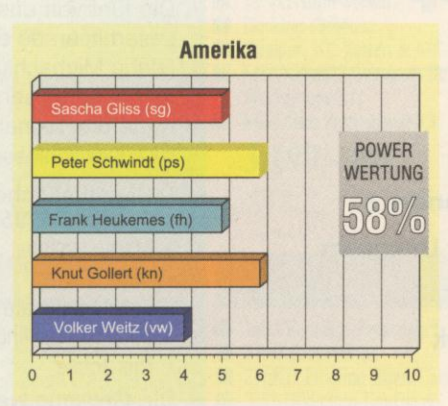
Platz	Vormonat	Name
1.	(1.)	Hugo
2.	(3.)	Bundesliga Manager Hattrick
3.	(2.)	Der König der Löwen
4.	(20.)	Masters Of Magic
5.	(6.)	Panzer General
6.	(7.)	Aladdin
7.	(5.)	Hanse - Die Expedition
8.	(4.)	Sim City 2000
9.	(12.)	Die Siedler
10.	(8.)	Aces Of The Deep

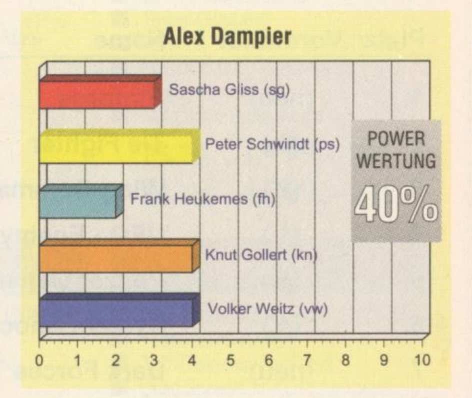
ermittelt von media control Baden-Baden: Erhebungszeitraum April'95

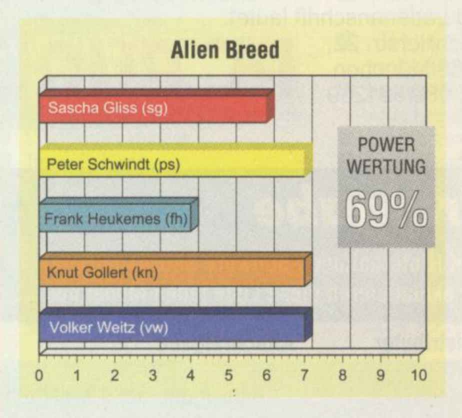
Fünf Stühle, eine Meinung?

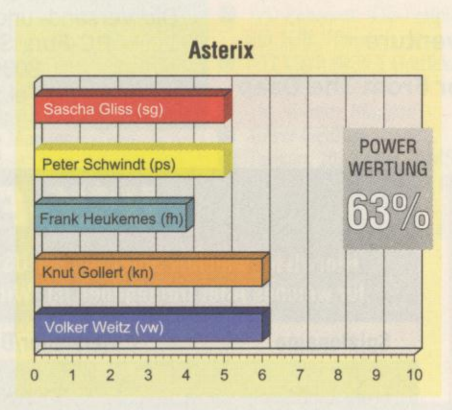
Die Balkendiagramme rechts neben den getesten Spielen dieses Monats zeigen Euch die persönlichen Vorlieben unserer Redakteure an. Auf einer Skala von eins bis zehn tun wir unsere ganz individuellen und oft sehr subjektiven Meinungen kund. In der Spalte ganz rechts seht Ihr zum Vergleich die demokratische POWER-Wertung, bei der wir von persönlichen Neigungen absehen und versuchen, so objektiv wie möglich zu bewerten.

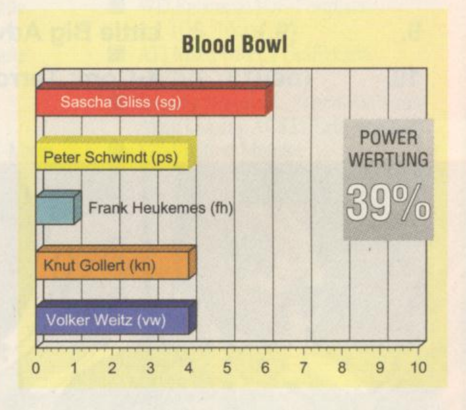


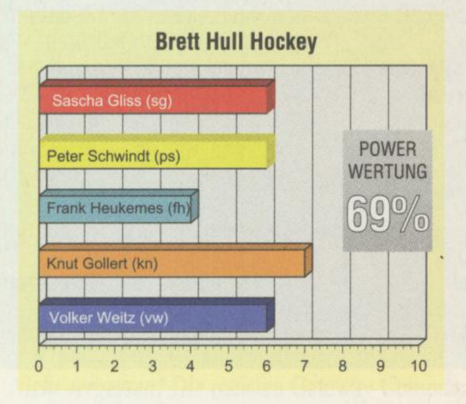


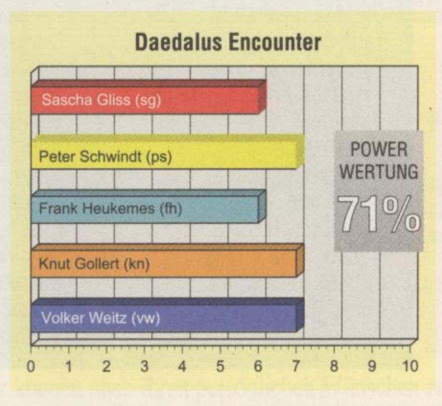


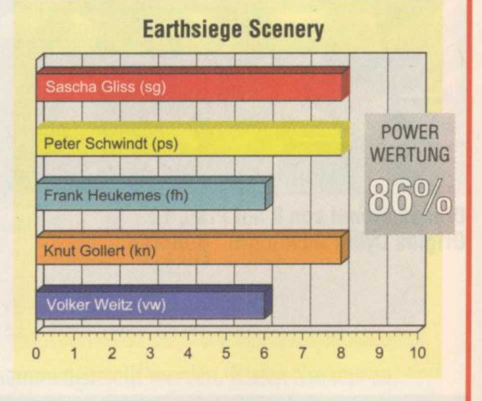


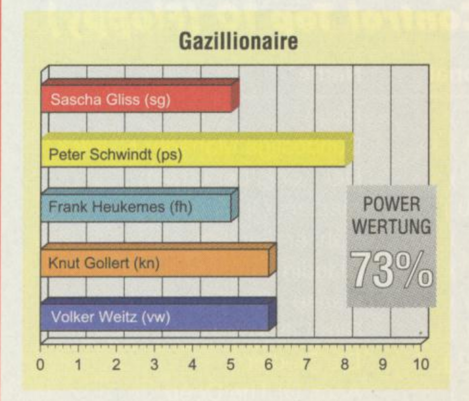


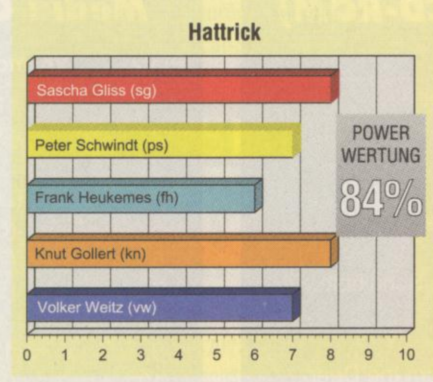


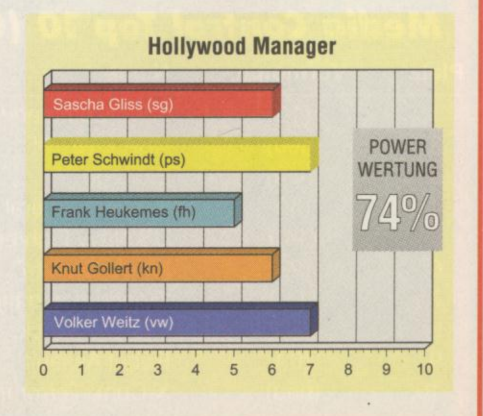


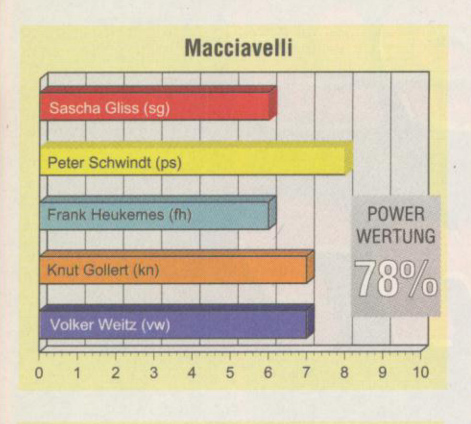


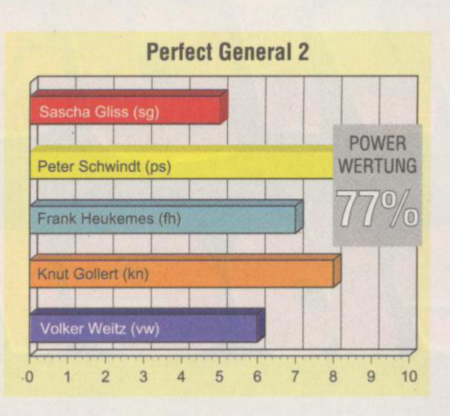


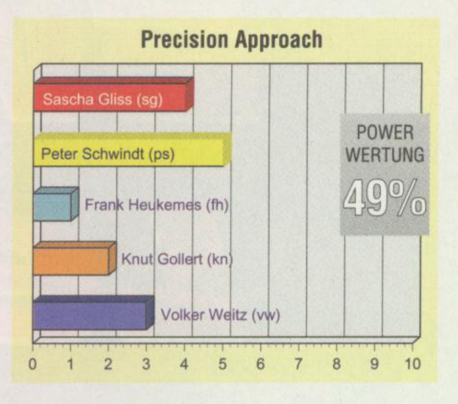


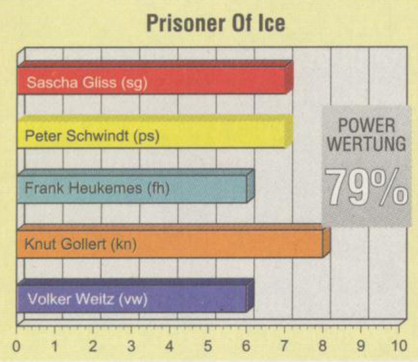


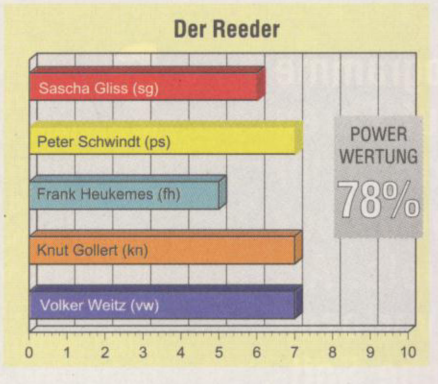


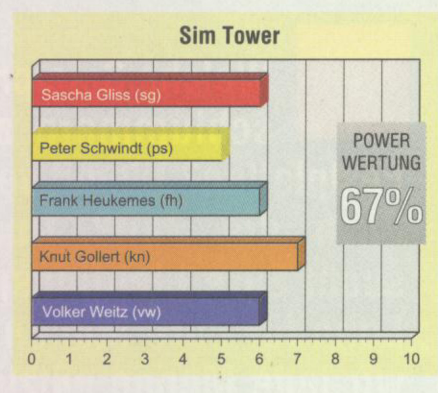

Macciavelli
Sascha Gliss (sg)
Peter Schwindt (ps)
Frank Heukemes (fh)
Knut Gollert (kn)
Volker Weitz (vw)
POWER WERTUNG
78%
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

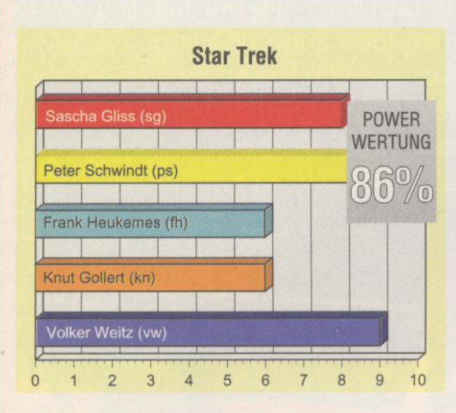

Perfect General 2
Sascha Gliss (sg)
Peter Schwindt (ps)
Frank Heukemes (fh)
Knut Gollert (kn)
Volker Weitz (vw)
POWER WERTUNG
77%
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10


Precision Approach
Sascha Gliss (sg)
Peter Schwindt (ps)
Frank Heukemes (fh)
Knut Gollert (kn)
Volker Weitz (vw)
POWER WERTUNG
49%
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

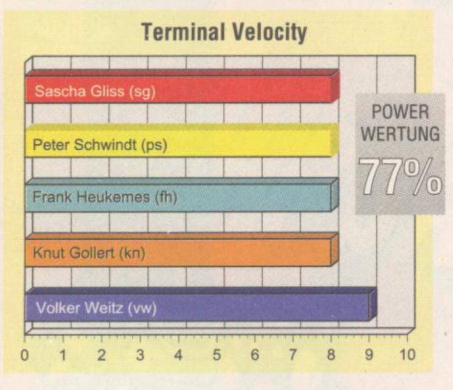

Prisoner Of Ice
Sascha Gliss (sg)
Peter Schwindt (ps)
Frank Heukemes (fh)
Knut Gollert (kn)
Volker Weitz (vw)
POWER WERTUNG
79%
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

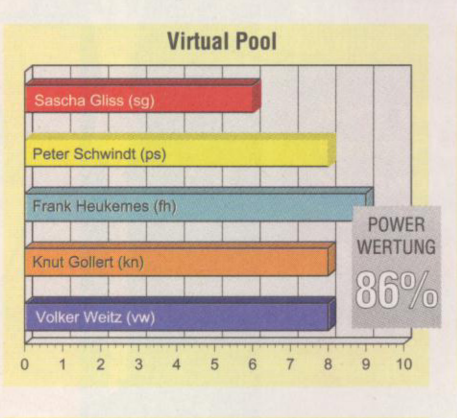

Der Reeder
Sascha Gliss (sg)
Peter Schwindt (ps)
Frank Heukemes (fh)
Knut Gollert (kn)
Volker Weitz (vw)
POWER WERTUNG
78%
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

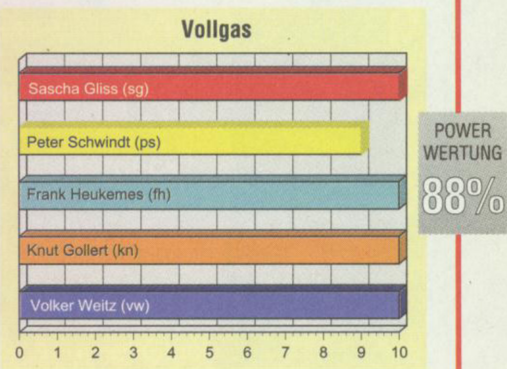

Sim Tower
Sascha Gliss (sg)
Peter Schwindt (ps)
Frank Heukemes (fh)
Knut Gollert (kn)
Volker Weitz (vw)
POWER WERTUNG
67%
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

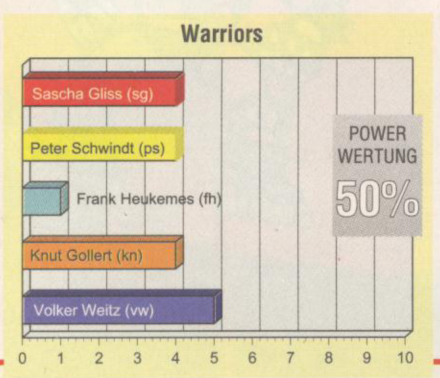

Star Trek
Sascha Gliss (sg)
Peter Schwindt (ps)
Frank Heukemes (fh)
Knut Gollert (kn)
Volker Weitz (vw)
POWER WERTUNG
86%
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

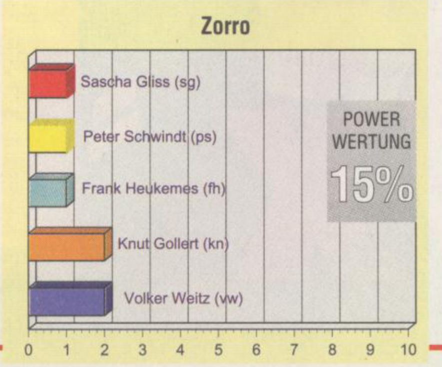

"Over the Top" und "Bat out Of Hell": Lucas Arts "Vollgas" startet durch!

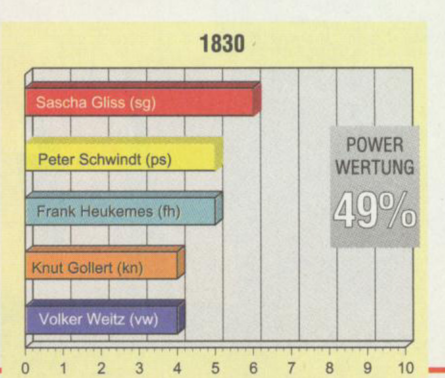

Terminal Velocity
Sascha Gliss (sg)
Peter Schwindt (ps)
Frank Heukemes (fh)
Knut Gollert (kn)
Volker Weitz (vw)
POWER WERTUNG
77%
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10


Virtual Pool
Sascha Gliss (sg)
Peter Schwindt (ps)
Frank Heukemes (fh)
Knut Gollert (kn)
Volker Weitz (vw)
POWER WERTUNG
86%
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10


Vollgas
Sascha Gliss (sg)
Peter Schwindt (ps)
Frank Heukemes (fh)
Knut Gollert (kn)
Volker Weitz (vw)
POWER WERTUNG
88%
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10


Warriors
Sascha Gliss (sg)
Peter Schwindt (ps)
Frank Heukemes (fh)
Knut Gollert (kn)
Volker Weitz (vw)
POWER WERTUNG
50%
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10


Zorro
Sascha Gliss (sg)
Peter Schwindt (ps)
Frank Heukemes (fh)
Knut Gollert (kn)
Volker Weitz (vw)
POWER WERTUNG
15%
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

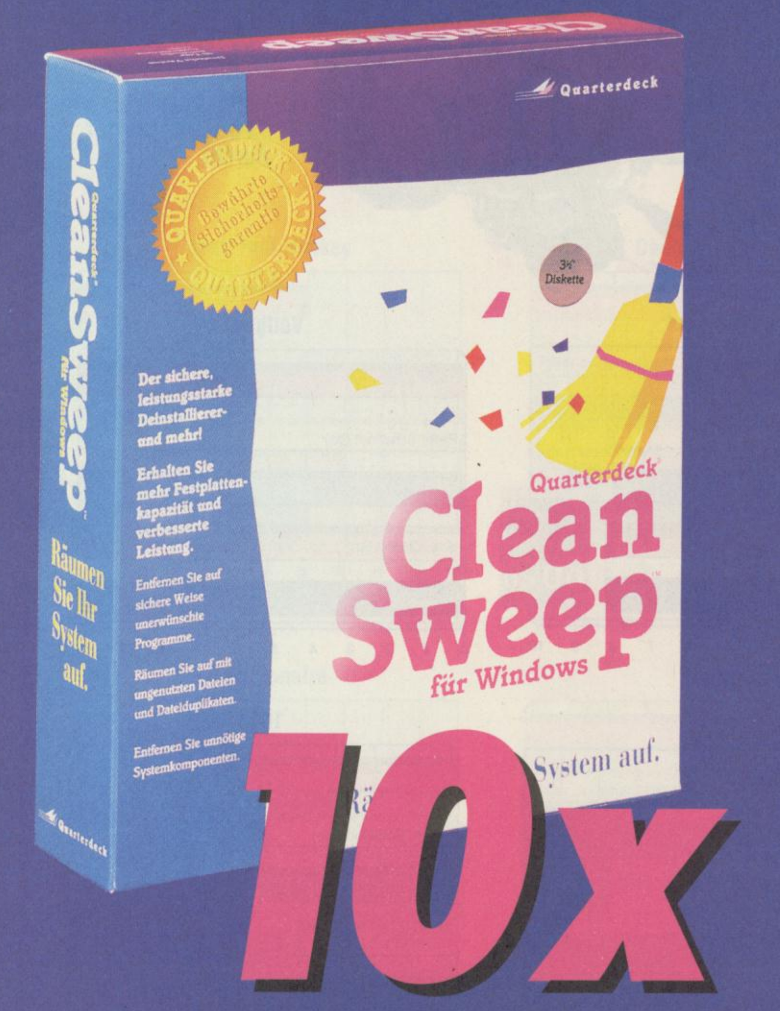

1830
Sascha Gliss (sg)
Peter Schwindt (ps)
Frank Heukemes (fh)
Knut Gollert (kn)
Volker Weitz (vw)
POWER WERTUNG
49%
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

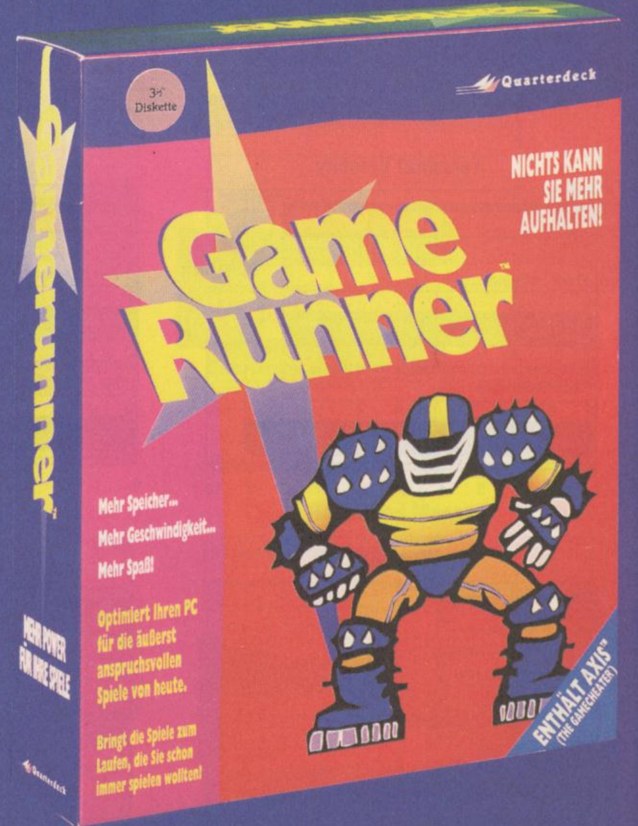
Ewiges Leben?

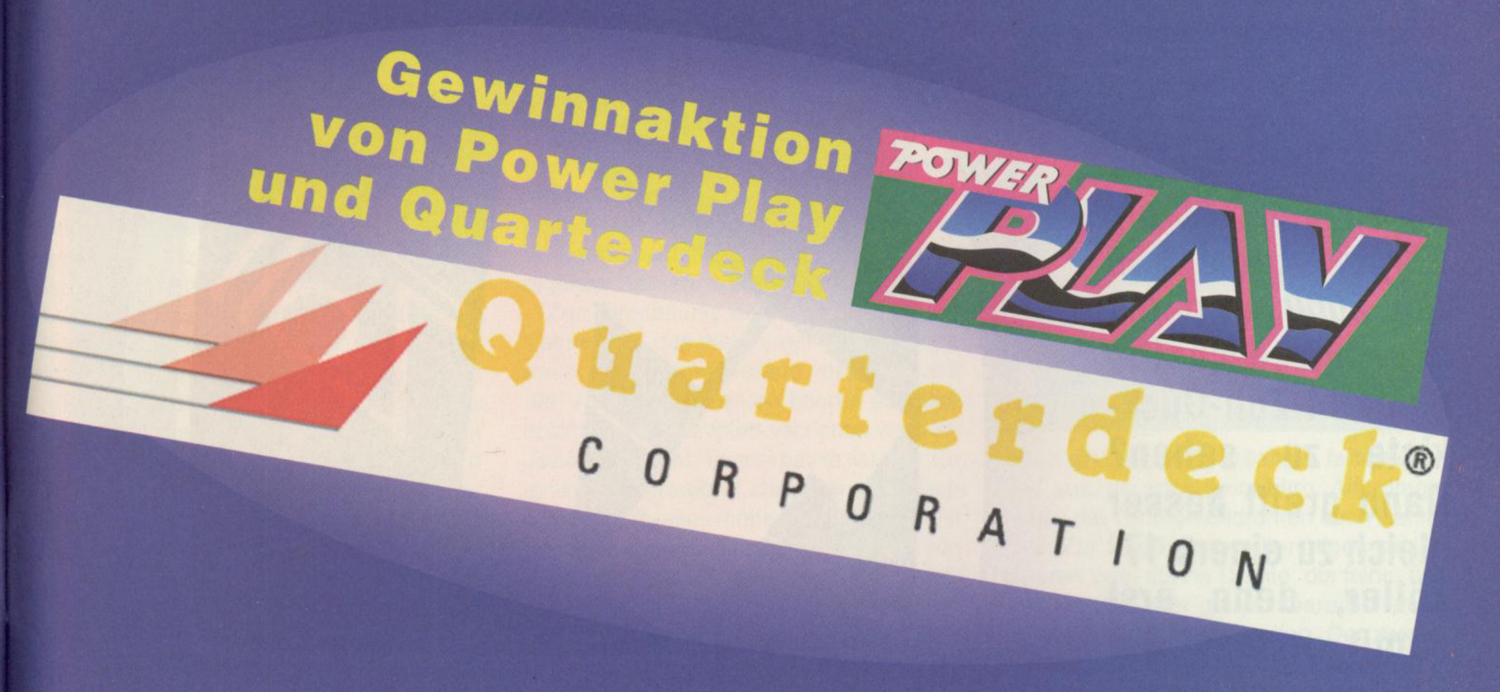
Welche Spielprogramme schlummern auf Euren Festplatten? Womit vertreibt Ihr Euch die Zeit? Quarterdeck sucht Eure Lieblingspiele. Als Lohn für Eure Mühen verlosen wir jede Menge nützliche Software-Pakete.

Die Idee war und ist gut: Ein Utility-Paket für frustierte Spieler. Nie wieder eine Startdiskette basteln, um ein Spiel zum Laufen zu bringen, schnellerer Festplattenzugriff, damit nichts mehr ruckelt, und Cheats für neue Waffen, mehr Treibstoff und mehr Leben ... Kurzum: Ein Programm gegen das frühe "Game Over".

Seit Anfang dieses Jahres ist Quarterdecks GameRunner auf dem Markt, ein Utility-Paket bestehend aus QEMM 7, Hyperdisk und AXIS, dem genau diese Idee zugrunde liegt. QEMM ist als Speichermanager über jeden Zweifel erhaben. Trotzdem wurde GameRunner von Presse und Usern mit gemischten Gefühlen aufgenommen. Der Grund dafür ist AXIS "The Gamecheater".







Von der Idee her lobenswert und innovativ, wurde AXIS leider von der Entwicklung auf dem deutschen Spielemarkt überholt. Das in GameRunner 1.0 enthaltene AXIS unterstützt nämlich leider nur ältere oder auf dem deutschen Markt unbekannte Spieletitel.

Was nützen einem also tolle Cheats wie neue Waffen oder mehr Leben, wenn der Spiele-Favorit nicht dabei ist? Damit Ihr in Zukunft bei Euren aktuellen Lieblingsspielen mogeln könnt und somit länger am Leben bleibt, bittet Quarterdeck jetzt um Eure Mithilfe. Beantwortet uns einfach folgende Frage:

Für welche Spiele wünscht Ihr Euch Cheats

Quarterdeck wird zukünftig versuchen, alle Eure Lieblingspiele zu berücksichtigen.

Zum Ansporn verlosen wir unter allen Einsendern zehn Versionen des Speichermanagers QEMM 7.5, zehn Exemplare von CLEANSWEEP, dem brandneuen Uninstaller für Windows und zwanzig schicke Trostpreise.

Die Postkarten mit Euren drei Lieblingspielen schickt Ihr spätestens bis zum 15 Juli 1995, an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Power Play
Stichwort: Quarterdeck
Hans-Pinsel-Str 2
85531 Haar bei München

Der Rechtsweg ist dabei natürlich ausgeschlossen. Wir wünschen viel Glück.



Seid Ihr es leid, *Magic Carpet* oder *Sim City 2000* nur durch die Butzenscheibe einer 14-Zoll-Guckkiste zu sehen? Dann greift besser gleich zu einem 17-Zöller, denn erst damit macht der Umgang mit grafischen Benutzeroberflächen und SVGA-Spielen richtig Spaß. *POWER PLAY* testet für Euch elf aktuelle 17-Zoll-Monitore in der Preisklasse bis zu 2000 Mark.



Augenschmaus

Hauptvorteil der Bildschirme mit 17-Zoll-(43-cm-)Diagonale ist die Fähigkeit, eine Auflösung von 1024 x 768 Bildpunkten in ausreichender Größe darzustellen. Billige 14-Zöller, z.B. aus dem Super-Komplettangebot zu X999 Mark, können diese Auflösung zwar auch anzeigen. Alle Bilddetails erscheinen dabei aber nicht nur erheblich kleiner auf der Mattscheibe, sie werden auch nicht so scharf dargestellt, wie auf einem dicken 17-Zoll-Monitor. Zudem bieten die 17-Zöller eine bessere Ausstattung, als da wären: Komfortable Einstellung und Speicherung der Bildgrößen, hohe Bildwiederholfrequenz für gesunde Augen und bei manchen Modellen sind sogar leistungsstarke Lautsprecher eingebaut.

Warum 1024 x 786?

Mancher mag sich fragen, wozu diese hohe Auflösung gut sein soll. Eine Bildschirmoberfläche wirkt mit 640 x 480 Punkten doch auch recht übersichtlich, und wem die Buchstaben zu klein sind, rückt mit der Nase eben etwas dichter an die Mattscheibe heran.

Diese Vorgehensweise ist aber selbst für Textverarbeitung nicht zu empfehlen. 640 x 480 Bildpunkte reichen nicht einmal aus, um unter Windows eine komplette Textzeile darzustellen. Wer mag, kann es ja einmal ausprobieren, z.B. mit dem Textverarbeitungsprogramm "Write": Sobald Ihr die seitlichen Ränder kleiner als 2 cm einstellt, verschwindet rechts ein Teil vom Text. Zum Durchlesen müßt Ihr ihn dann hin- und herschieben an produktives Arbeiten ist nicht zu denken.

Außerdem erfordern bei geringen Auflösungen die bei Windows-Textverarbeitungsprogrammen üblichen Menüs, Rollbalken, Symbol- und Formatierungsleisten soviel Raum, daß auf der eigentlichen Schreibfläche kaum Platz bleibt (s. Bilder rechts). Selbst für Textverarbeitung ist also eine Auflösung von 1024 x 768 Bildpunkten auf einem 17-Zoll-Monitor zu empfehlen. Und Spiele kommen auf den komfortablen 17-Zöllern natürlich auch um einiges besser, denn wer einmal auf einem solchen Monitor *Wing Commander 3* in SVGA gespielt hat, der wird nie wieder vor einen 14-Zöller wollen.

Bildwiederholfrequenz

Bei aller Freude über die hohe Auflösung solltet Ihr immer beachten, daß der Bildschirm diese auch flimmerfrei anzeigen kann. Dazu ist laut TÜV eine Bildwiederholfrequenz von mindestens 75 Hz erforderlich. Eine noch höhere Bildwiederholfrequenz läßt das Bild zwar noch stabiler wirken, treibt allerdings wegen des höheren konstruktiven Aufwands auch die Kosten in die Höhe. Bei etwa 86 Hz ist ohnehin die Grenze des Sinnvollen erreicht, eine weitere Steigerung bringt dann keine weiteren Verbesserungen mehr.

Laßt Euch bei Eurer Kaufentscheidung nicht durch Werbeaussagen wie "dieser Monitor schafft 1280 x 1024" und "Monitor XY hat eine Bildwiederholfrequenz bis 100 Hz" täuschen! Hinter solchen Aussagen steckt oft, daß das Gerät einerseits die Auflösung von 1280 x 1024 nur mit flimmernden 60 Hz anzeigt, die versprochenen 100 Hz andererseits nur bei reduzierter Auflösung, z.B. 800 x 600, erreicht. Wichtig ist deshalb, daß der Monitor die gewünschte, hohe Auflösung und gleichzeitig eine ergonomische Bildwiederholfrequenz von mindestens 75 Hz erreicht. Dazu braucht das Gerät eine möglichst hohe Zeilenfrequenz. Um z.B. 1024 x 768 Bildpunkte mit 75 Hertz anzuzeigen, darf die maximale Zeilenfrequenz des Monitors nicht unter 62 kHz liegen. Bei 17-Zoll-Monitoren ist 62 kHz Zeilenfrequenz das absolute Minimum. Alle elf Kandidaten im folgenden Vergleichstest erfüllen diese Bedingung.

MPR2, TCO & Co.

Heute geht kaum noch ein Monitor über den Ladentisch, der nicht als strahlungsarm deklariert ist. Als Nachweis werden dabei verschiedene Bezeichnungen und Prüfplaketten verwendet. Die Prüfsiegel "TÜV Ergonomie geprüft" (TÜV Rheinland) und "TÜV Product Service" (TÜV Bayern) beinhalten Prüfungen nach MPR-2.

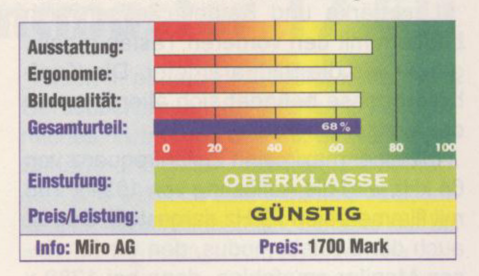
Die schwedische Organisation "TCO" senkte mit der Richtlinie "TCO 92" die niedrigen MPR-2-Grenzwerte nochmals ab. Ob dies Sinn macht, wird von manchen Fachleuten bezweifelt. Zur Erfüllung der strengen Grenzwerte benötigen die Geräte Bildröhren aus dickerem Glas, was die Bildqualität leicht vermindert.

POWER-PLAY-Empfehlung: Der Monitor Eurer Wahl sollte strahlungsarm nach "MPR-2" sein oder eins der Prüfsiegel "TÜV Ergonomie geprüft" oder "TÜV Product Service: sicher, ergonomisch, strahlungsarm" besitzen. *Enno Bruns/kn*

Miro D1764 T

Die Braunschweiger Firma "Miro" ist hauptsächlich als Hersteller von Grafikkarten bekannt. Daneben importiert sie aber auch Monitore des Herstellers MAG und verkauft zusätzlich Bildschirme mit dem eigenen Namen, z.B. den Miro D1764 T.

Zur Einstellung des Bildes dient ein Tastenfeld, das sich hinter einer Klappe am unteren Gehäuserand verbirgt. Dank der Vielzahl der Tasten konnte auf Bildschirmmenüs komplett verzichtet werden. Jedes der acht Tastenpaare ist nur für einen Bildparameter zuständig, z.B. Helligkeit, Bildbreite, -höhe, -lage etc. Damit geht die Justage schnell und einfach von der Hand. Das "T" in der Typenbezeichnung des Bildschirms steht für "Trinitron", womit die Bildröhren des japanischen Herstellers Sony gemeint sind. Diese Bildröhren zeichnen sich im allgemeinen durch ein besonders brillantes, farbstarkes Bild aus, so auch beim Miro. Allerdings haben die Trinitron-Bildröhren auch Nachteile: Zur Stabilisierung benötigen sie im Inneren zwei dünne Drähte, die feine, bei weißem Bild aber gut sichtbare Schatten auf die Leuchtschicht werfen. Der zweite Nachteil von Trinitron ist die Empfindlichkeit gegen Vibrationen. Schon ein leichtes Klopfen verursacht Bildstörungen.





In puncto Bildqualität wies der Monitor an bestimmten Stellen leichte Unschärfen auf. Außerdem war eine deutliche Abschattung (inkl.Grünstich) im linken, unteren Bildbereich zu entdecken. Diese leichten Mängel fallen im realen Praxiseinsatz kaum auf, verhinderten aber den Einzug in die Spitzengruppe der Testteilnehmer.

NEC Multisync XV17

Der japanische Hersteller NEC setzt die traditionell erfolgreiche "Multisync"-Linie seit Anfang des Jahres mit einer neuen Generation fort, den Multisync-X-Modellen. *POWER PLAY* testete den XV17, wobei das "V" für "Value-Line" steht, also preiswerte Geräte vorwiegend für Heimanwender signalisieren soll. NEC hat dem Monitor ein völlig neues Bedienkonzept spendiert. Mit acht Tasten wird eine Windows-ähnliche Benutzeroberfläche, der "OSM" (On-Screen-Manager), bedient. Mit dem OSM sind weitreichende Einstellmöglichkeiten verbunden. So läßt sich beispielsweise auch die Linearität des Bildes, also das Größenverhältnis zwischen oberem und unterem Bildbereich, exakt justieren. Zur Regelung von Helligkeit und Kontrast muß der OSM nicht bemüht werden, das geht über zwei extra Drehregler. Zusätzlich unterstützt der Multisync XV17 "Plug & Play für Monitore". Damit ist eine automatische Einstellung der geeigneten Bildwiederholfrequenz gemeint. Allerdings funktioniert Plug & Play für Monitore erst mit "Windows 95". An der Bildqualität gab's kaum etwas auszusetzen. Schärfe und Helligkeitskonstanz waren okay, nur das deutliche "Pumpen" bei Helligkeitsveränderungen trübte das positive Erscheinungsbild etwas. Außerdem brauchte das Gerät bei Wechsel der Auflösung einige Zeit, um neu zu synchronisieren. Etwa 2 Sekunden dauert es, bis das Bild wieder stabil ist, was bei häufigem Auflösungswechsel etwas nervt..

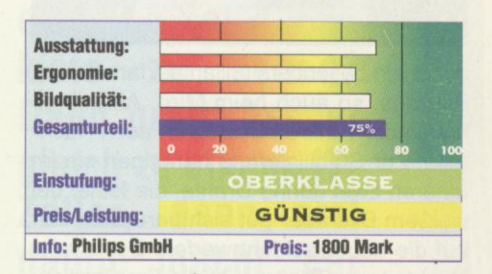




Philips 17B

Der niederländische Hersteller "Philips" trägt dem Trend zu Multimedia Rechnung und bestückt sein neuestes Modell namens "17B" mit zwei seitlichen Lautsprechern, die mit durchaus akzeptablen Klangeigenschaften aufwarten können.

Im Gegensatz zum Nokia 447V (s. unten) hat Philips die Kopfhörerbuchse leicht erreichbar an der Gerätefront pla-



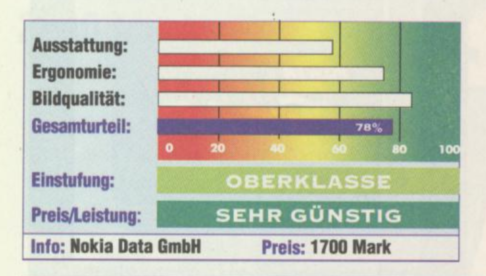
ziert, ebenso den Drehregler für die Lautstärke. Alle Bildparameter des Monitors werden mit vier Tasten eingestellt, wobei die jeweils gültige Auswahl am Bildschirm erscheint. Allerdings erschließt sich dem Anwender erst nach einiger Übung, welche Taste er als nächstes zu drücken hat. Das ausführliche Handbuch hat also durchaus einen Sinn. Gottlob sind Helligkeit und Kontrast nicht mit dem Bildschirmmenü, sondern über separate Drehregler einstellbar. Ist die Einstellprozedur erst einmal geschafft, belohnt Philips den Anwender mit einer überdurchschnittlich guten Bildqualität: satte Farben, scharf abgebildete Buchstaben, selbst bei kleinen Schriften – auch Instabilitäten bei schnellen Hell-Dunkel-Übergängen waren nicht zu beobachten. Lediglich beim Test der Helligkeitskonstanz war bei genauem Hinsehen ein minimaler Schatten im linken,



unteren Bildbereich zu entdecken. Außerdem waren beim Testgerät der obere und untere Bildrand um 1 mm zur Bildmitte gebogen, ein Fehler, der sich mit den Einstellmöglichkeiten nicht beseitigen ließ. Diese Mängel verwehrten dem Philips letztlich den Einzug in die Spitzengruppe.

Nokia 447V

Der 447V des finnischen Herstellers "Nokia" übertrifft die MPR-II-Norm und erfüllt wie der Idek die strengen TCO-Richtlinien. Auch an der sonstigen Ausstattung haben die Finnen nicht gespart: Sogar ein Paar Lautsprecher mit durchaus brauchbaren Klangeigenschaften sind an der Gehäusefront eingebaut. Das spart Platz auf dem Schreibtisch und vermindert den Kabelwirrwarr.



Lautstärke und Balance lassen sich bequem mit den vorderen Tasten regeln, genau wie die Bildparameter. Die Kopfhörerbuchse befindet sich allerdings an der Monitor-Rückseite.

Mit einer maximalen Zeilenfrequenz von 64 kHz wird die Auflösung von 1024 x 768 mit flimmerfreien 79 Hz dargestellt. Das ist auch der Betriebsmodus, den wir für diesen Monitor empfehlen, denn bei 1280 x 1024 Bildpunkten sinkt die Bildwiederholfrequenz auf flimmernde 60 Hz ab. Beläßt der Anwender es bei 1024 x 768 Punkten, wird er mit einem scharfen, unverzerrten Bild belohnt, das auch bei kleinen Buchstaben noch optimal lesbar ist. Die Bedienelemente – 18 Tasten an der Gehäusefront – sind weitgehend selbsterklärend. Da ist es zu verschmerzen, daß das Handbuch zwar Abschnitte in Englisch, Französisch und Spanisch, aber keinen in deutscher Sprache enthält.

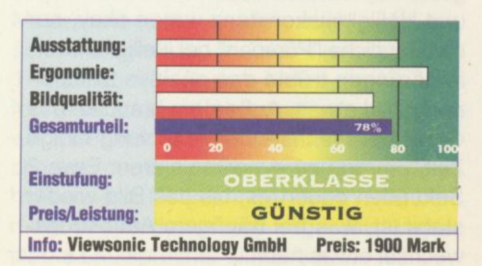


Für Auflösungen bis 1024 x 768 ist der Moni durch seine hohe Bildqualität optimal geeignet. Multimedia-Freaks werden sich außerdem über die Lautsprecher freuen. Weil der Monitor auch noch relativ günstig ist, ergatterte er in der Preis-Leistungs-Wertung den ersten Platz.

Viewsonic V17

Dieses Gerät stammt in Wirklichkeit von Panasonic, ist aber auch unter den Namen Packard Bell, Hewlett-Packard und eben auch Viewsonic im Handel.

Das Bildschirmmenü zur Einstellung der Bildparameter wird über nur vier Tasten gesteuert, was die Bedienbarkeit erschwert. Um die weitreichenden Einstell-



möglichkeiten zu erreichen, muß sich der Benutzer durch viele Untermenüs hangeln. Außerdem fehlen separate Regler für Helligkeit und Kontrast. Die Einstellung erfolgt auch hier über das komplizierte Bildschirmmenü. Abgesehen davon glänzt der Monitor durch gute Bildqualität. Die Schärfe ist gut, auch bei der Farbwiedergabe leistete sich der V17 keine Schwächen. Lediglich bei der Helligkeitsverteilung ist anzumerken, daß das Bild an den seitlichen Rändern minimal dunkler ist.

Die Stärken des V17 liegen eindeutig im Ergonomie-Bereich. Mit einer Zeilenfrequenz von 82 kHz kann er 1280 x 1024 Bildpunkte mit 76 Hz Bildfrequenz anzeigen. Bei geringeren Auflösungen steigt die Bildfrequenz entsprechend an, so daß bei 800 x 600 Punkten superstabile 130 Hz möglich sind.



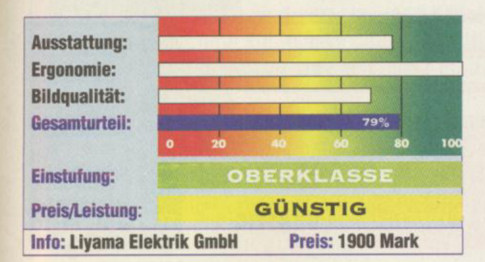
Die lange Garantiezeit von drei Jahren zeigt, daß sich Viewsonic in puncto Qualität auf den Lieferanten Panasonic verlassen kann. Mit guten Leistungen in allen Bewertungspunkten erreichte das Gerät den dritten Platz der Gesamtwertung.

Idek Iiyama Vision Master 17



Mit etwa 1900 Mark ist der Vision Master 17 (Typenbez.: MF8617 A-T) nicht gerade ein Sonderangebot. Das Gerät bietet dafür aber Strahlungsabschirmung gemäß den strengen TCO-Richtlinien.

An den Bedienelementen hat der Hersteller dagegen gespart: Nur drei sind vorhanden, um sich durch die nicht gerade selbsterklärenden Menüs zu hangeln. Die daraufhin aktivierte winzige LCD-Anzeige kann immer nur wenige Buchstaben des jeweiligen Menüpunkts ausgeben. Diese Abkürzungen lassen nur bedingt Rückschlüsse auf den betreffenden Bildparameter zu. Ist der richtige Menüpunkt erst einmal erfolg- reich gewählt, wird er im Klartext (auf englisch) angezeigt. Insgesamt betrachtet ist das Bedienkonzept stark verbesserungsbedürftig.

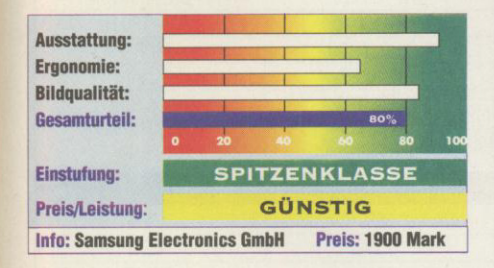


An der Bildqualität gab's dagegen nichts zu meckern. Das scharfe, verzerrungsfreie Bild glänzte durch einwandfreie Lesbarkeit auch bei hohen Auflösungen. Und die sind mit dem Idek locker möglich. Dank der hohen Zeilenfrequenz (86 kHz) stellt das Gerät 1280 x 1024 noch mit 80 Hz dar. Im Feld der Kandidaten ist er in diesem Punkt Spitzenreiter. Da ist es auch zu verschmerzen, daß bei schnellen Hell-Dunkel-Wechseln eine deutliche, vertikale Größenänderung des Bildes wahrgenommen wird. Aufgrund der hohen Auflösungen und Bildfrequenzen sprang dennoch der zweite Platz der Gesamtwertung heraus.

Samsung Syncmaster 17 GLi



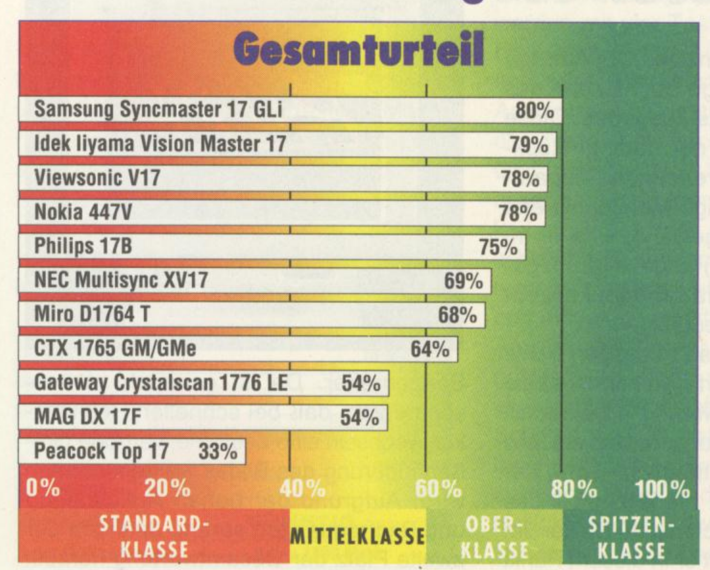
Der brandneue Syncmaster 17 GLi des koreanischen Herstellers "Samsung" fällt sofort durch sein gutes Design auf. Das abgerundete Gehäuse mit umlaufender, violett eingefärbter Kante hebt sich positiv vom sonst vorherrschenden "Kastenlook" ab. Samsung erhielt dafür das "iF Siegel für gutes Design 1995" vom "Industrie Forum Design" in Hannover.

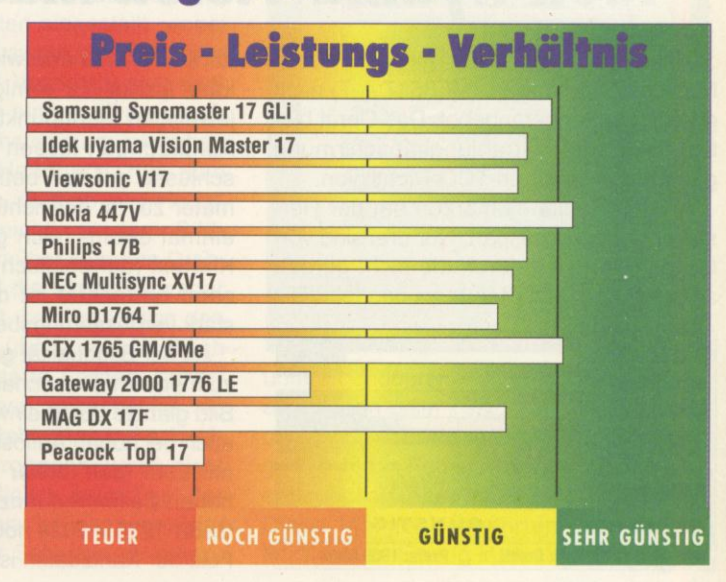


Auch in puncto Bildqualität konnte das Gerät überzeugen. Es lieferte ein kontrastreiches, farbtreues Bild mit einwandfreier Schärfe und guter Stabilität. Zu bemängeln war lediglich eine minimale Abschattung im linken Bildbereich, die aber nur bei einem völlig weißen Bild zu erkennen war.

Sehr gut gelungen ist die Bedieneinheit, die auf leichten Druck sanft herausfährt. Alle Bildparameter lassen sich über leichtgängige, logisch angeordnete Tasten mit Bildschirm-Kontrollmenü korrigieren, auch ohne vorher das ausführliche Handbuch zu konsultieren. Positiv: Die Drehregler für Helligkeit und Kontrast sind auch dann noch zugänglich, wenn die Bedieneinheit mit den Tasten wieder im Gehäuse verschwunden ist. Mit seiner Zeilenfrequenz von 65 kHz schafft der Monitor die Auflösung von 1024 x 768 mit flimmerfreien 80 Hz. Dank der hervorragenden Bildqualität, aber auch durch das komfortable Bedienkonzept und der Garantiefrist von drei Jahren erreichte der Monitor den ersten Platz.

Einstufung und Preis–Leistungs–Verhältnis





Die Testergebnisse

Alle getesteten Monitore und die Testergebnisse findet Ihr auf einen Blick in dieser Tabelle. Die Geräte sind, beginnend beim Testsieger, absteigend in der Reihenfolge der Gesamtwertung aufgeführt. Testsieger und Kauftip (bestes Preis-Leistungs-Verhältnis) sind noch einmal extra gekennzeichnet. Nun dürfte ein Monitokauf also kaum noch Probleme bereiten.

Hersteller	Samsung (TESTSIEGER)	Idek Iiyama	Viewsonic	Nokia (KAUFTIP)	Philips
Modell	Syncmaster 17 GLi	Vision Master 17	V17	447V	17B
Straßenpreis	1800 Mark	1900 Mark	1900 Mark	1700 Mark	1800 Mark
nutzbare Bildfläche	316 x 237 mm	316 x 237 mm	317 x 238 mm	311 x 233 mm	325 x 244 mm
Zeilenfrequenz	30 – 65 kHz	27 – 86 kHz	30 – 82 kHz	31 – 64 kHz	30 – 66 kHz
Bildwiederholfrequenz	50 – 120 kHz	50 – 120 Hz	50 – 160 kHz	48 – 100 Hz	50 – 130 Hz
Strahlungsarm nach	MPR-2	MPR-2, TCO92	MPR-2	MPR-2, TCO92	MPR-2
Garantiezeit	3 Jahre	2 Jahre	3 Jahre	1 Jahr	3 Jahre
Info	Samsung Electronics GmbH, 65843 Sulzbach	Iiyama Elektrik GmbH, 85622 Feldkirchen	Viewsonic Technology GmbH, 47877 Willich	Nokia Data GmbH, 80636 München	Philips GmbH, 20009 Hamburg
Bewertungen					
Ausstattung	92%	77%	80%	58%	72%
Ergonomie	65%	100%	90%	75%	65%
Bildqualität	84%	70%	72%	84%	70%
Gesamturteil	80%	79%	78%	78%	75%
Einstufung	SPITZENKLASSE	OBERKLASSE	OBERKLASSE	OBERKLASSE	OBERKLASSE
Preis/Leistung	GÜNSTIG	GÜNSTIG	GÜNSTIG	SEHR GÜNSTIG	GÜNSTIG

Hersteller	NEC	Miro	CTX	Gateway 2000	MAG	Peacock
Modell	Multisync XV 17	D 1764 T	1765 GM / GMe	Crystalscan 1776 LE	DX 17F	Top 17
Straßenpreis	1700 Mark	1700 Mark	1400 Mark	1750 Mark	1300 Mark	1250 Mark
nutzbare Bildfläche	313 x 235 mm	320 x 240 mm	323 x 242 mm	324 x 243 mm	324 x 243 mm	321 x 241 mm
Zeilenfrequenz	31 – 65 kHz	31,5 – 64 kHz	30 – 65 kHz	30 – 64 kHz	30 – 64 kHz	30 – 66 kHz
Bildwiederholfrequenz	55 – 100 Hz	50 – 120 Hz	50 – 110 Hz	50 – 100 Hz	50 – 100 Hz	50 – 90 Hz
Strahlungsarm nach	MPR-2	MPR-2	MPR-2	MPR-2	MPR-2	MPR-2
Garantiezeit	1 Jahr	2 Jahre	1 Jahr	3 Jahre	1 Jahr	1 Jahr
Info	NEC GmbH 85737 Ismaning	Miro AG 38112 Braunschweig	Chuntex GmbH 41868 Neuss	Gateway 2000 60311 Frankfurt	Miro AG 38112 Braunschweig	Peacock AG 33181 Wünnenberg-Haaren
Bewertungen						
Ausstattung	72%	72%	60%	67%	67%	67%
Ergonomie	65%	65%	65%	65%	65%	65%
Bildqualität	70%	68%	64%	46%	46%	12%
Gesamturteil	69%	68%	64%	54%	54%	33%
Einstufung	OBERKLASSE	OBERKLASSE	OBERKLASSE	MITTELKLASSE	MITTELKLASSE	STANDARDKLASSE
Preis/Leistung	GÜNSTIG	GÜNSTIG	SEHR GÜNSTIG	NOCH GÜNSTIG	GÜNSTIG	NOCH GÜNSTIG

So testen wir

Um Monitore zu bewerten, testet *POWER PLAY* jeden Kandidaten nach den folgenden drei Aspekten: Ausstattung, Ergonomie und Bildqualität. Daraus errechnet sich letztendlich die Gesamtpunktzahl des getesteten Bildschirms. Ob auch interessante Schnäppchen unter den Testkandidaten sind, zeigt das Preis-Leistungs-Verhältnis mit den Wertungen "sehr günstig", "günstig", "noch günstig" und "teuer".

1. Ausstattung

Unter diesem Punkt sind verschiedene Kriterien zusammengefaßt. Geht die Installation komplikationslos vonstatten? Ist das Handbuch verständlich und in deutscher Sprache? Ist der Lieferumfang komplett?

Auch eine komfortable Bedienbarkeit ist ein wichtiger Punkt. Läßt sich das Bild auch von technischen Laien einstellen? Sind alle notwendigen Korrekturmöglichkeiten vorhanden? Ist der Monitor leicht dreh- und kippbar? Auch die übrige Ausstattung, wie z.B. eingebaute Lautsprecher, die nutzbare Bildfläche und die Garantiezeit ist hier wichtig.

Insgesamt geht dieser Punkt mit 15 Prozent in die Gesamtwertung ein.

2. Ergonomie

Das ist ein sehr wichtiger Bewertungspunkt: Ist der Monitor in der Lage, auch hohe Auflösungen mit ergonomischen Bildfrequenzen darzustellen?

Ab 73 Hertz Bildwiederholfrequenz bei einer Auflösung von 1024 x 768 gibt's überhaupt erst Punkte, die Maximalpunktzahl wird bei 85 Hertz erreicht. Die Prüfung der Ergonomierichtlinien nach MPR-2 ist inzwischen fast selbstverständlich. Erfüllt ein Kandidat auch die strengeren TCO-Empfehlungen, gibt's dafür noch einmal extra Punkte.

Insgesamt schlägt dieser Bewertungsteil mit 35 % zu Buche.

3. Bildqualität

Das ist der mit Abstand wichtigste Beurteilungsabschnitt. Das Bild wird in fünf Kategorien einem rigorosem Test unterzogen:

Bildverzerrungen: Eine exakte Geometrie trägt wesentlich zum Gesamteindruck bei. Ist das Bild genau rechtwinklig? Werden Kreise wirklich kreisrund angezeig oder verzerrt? Hängt der obere Bildrand durch? Lassen sich Verzerrungen mit den vorhandenen Reglern beseitigen?

Bildschärfe: Hohe Auflösungen sind nur sinnvoll, wenn auch kleine Schriftgrößen noch einwandfrei lesbar sind. Dazu ist ein scharfes Bild zwingend notwendig.

Bildstabilität: Ein hoher konstruktiver Aufwand ist notwendig, damit die Bildgröße bei schnellen Helligkeitsänderungen stabil bleibt. Viele Hersteller sparen hier, was sich dann als "Pumpen" störend bemerkbar macht.

Entspiegelung: Bei ungünstiger Positionierung des Monitors kann die Deckenbeleuchtung, aber auch das durchs Fenster eintretende Tageslicht störende Reflexionen verursachen. Daher ist eine wirksame Entspiegelung der Bildröhrenoberfläche kein Luxus.

Farbreinheit, Helligkeitsverteilung:
Der Monitor soll eine gleichbleibende Helligkeit über die gesamte Bildfläche erzeugen. Partielle Abschattungen oder Bereiche mit Farbstich führen zum Punktabzug.

Insgesamt gibt es für diesen Punkt 60% der Gesamtwertung.

Gesamtpunktzahl

POWER PLAY wertet die einzelnen Kriterien unterschiedlich je nach ihrer Bedeutung. Wer die meisten Punkte hat, ist Testsieger. Erreicht der Kandidat mehr als 80 % der Maximalpunktzahl, gibt's das Etikett "Spitzenklasse", im Bereich 60 bis 80 % "Oberklasse", von 40 bis 60 % "Mittelklasse" und "Standardklasse" unter 40 % .

Preis / Leistung

Eine Aussage über die Qualität im Verhältnis zum Preis liefert die *POWER PLAY*-Einschätzung "sehr günstig", "günstig", "noch günstig" und "teuer". Erst hohe Qualität zum günstigen Preis verrät den *POWER PLAY*-Lesern das wahre Schnäppchen.

Impressum

Chefredakteur: Hartmut Ulrich (hu) – verantwortlich für den red. Inhalt
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Frank Heukemes (fh), Knut Gollert (kn), Peter Schwindt (ps)
Producer: Manfred Neumayer (mn)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Brenda Garno (bg), Sascha Gliss (sg)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Hotline: Philipp Kügle, Sebastian Sippe

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 0 89/46 13-50 46
Hotline: Dienstag und Donnerstag von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr; Tel.: 089/4613-335

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Katja Milles, Conny Pflanzer
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Spectrum Holobyte
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Anzeigenmarketing: Carolin Gluth(305), Natalie Regnault (313)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1994

Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice; Postfach 1163, 74168 Neckarsulm,
Tel.: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244
Österreich: DSB Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131
Preise: Power Play ohne CD:
Einzelheft 6,50 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 70,80 Mark; Ausland: 94,80 Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 588.- ÖS; Schweiz: 70,80 sfr
Preise: Power Play mit CD:
Einzelheft 14,90 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 160,80 Mark; Ausland: 184,80 Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 1,296.- ÖS; Schweiz: 160,80 sfr
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt und Versandkosten

Int. Account Manager: Kurt Skupin (352); Assistenz: Michelle Berner (360) Fax (775)
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
Leitung, Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.
Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Fax: 089/4613-232
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Objektleiter: Albert Absmeier
Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100
PZD Kennziffer B 10542E
Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, München; Aufsichtsrat: Professor Jochen Tschunke (Vorsitzender), Dr. Hans Otto Littmann und Otmar Weber.



EXKLUSIV VON POWER PLAY

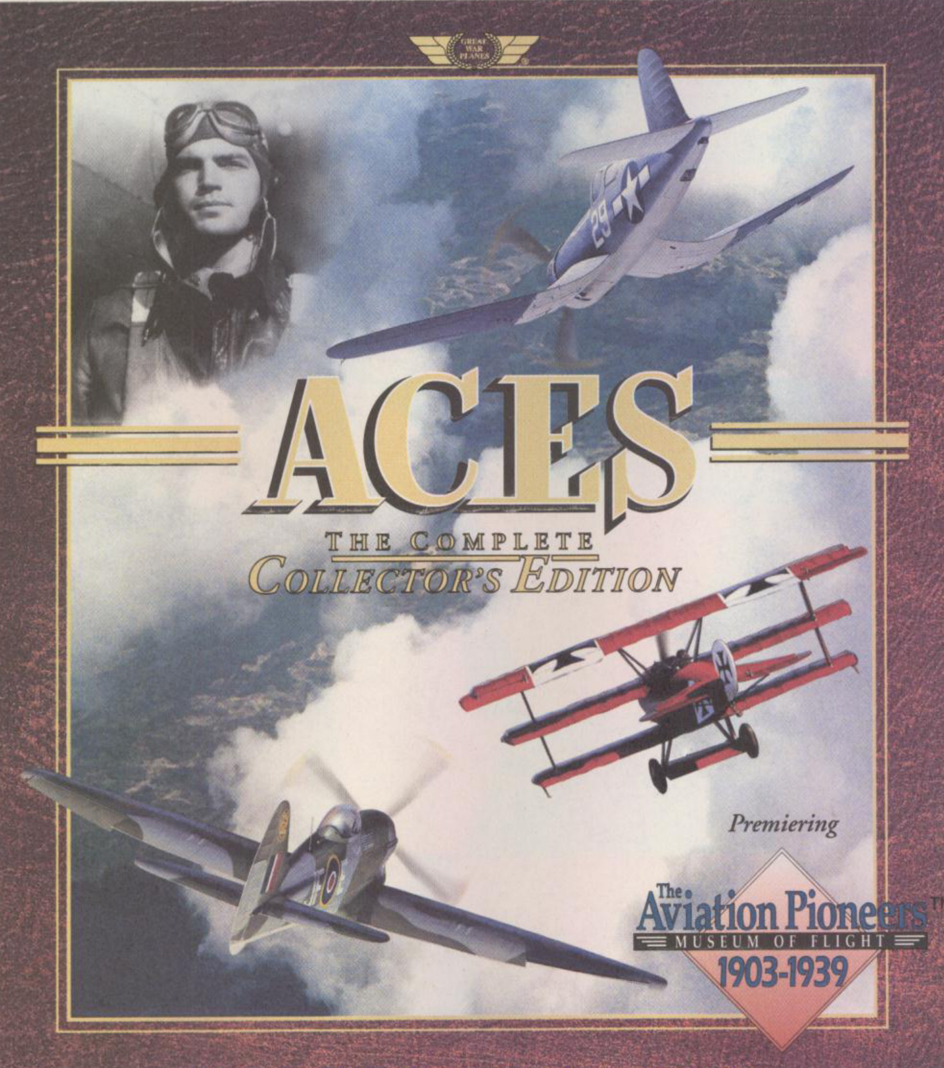
BATTLEHAWKS 1942



Das ist perfekt:

Mit Battlehawks 1942 komplettieren wir jetzt die Super-Erfolgsserie von LucasArts auf CD-ROM. Zudem gibt es eine exklusive Kollektion der besten Spiele-Demos. Und das alles zum Mega-Tiefpreis von nur 19,80 Mark ab dem 8. Juni 1995 bei Ihrem Zeitschriftenhändler...

Mit Battlehawks 1942 erwartet Sie jetzt die Entscheidungsschlacht im Pazifik: Heißt der Sieger Japan oder Amerika? Auf japanischer Seite kämpfen Sie entweder mit einer Zero, einer Luxus-Val oder der berühmten Kate. Als Amerikaner steuern Sie eine Dauntless, Wildcat oder Avenger. Erleben Sie die originalgetreue Simulation mit sechs detaillierten Flugzeugen, Bordkamera und jeder Menge Auszeichnungen für tapfere Piloten. Außerdem für Sie auf der CD-ROM-PLAY 3/95: eine brandheiße Exklusiv-Kollektion topaktueller Spitzen-Demos...



RED BARON
"Red Baron gehört auf dem Sektor der Flugsimulationsspiele mit zum Besten, was ihnen auf dem heimischen Monitor passieren Kann"
– *POWER PLAY*

ACES OF THE PACIFIC
"Der Standard der 90er Jahre für Flugsimulationen"
– *SIMULATION GAME PLAYERS MAGAZINE*

ACES OVER EUROPE
"Es ist mal wieder ein kleines Meisterwerk, was uns die Programierer aus Oregon da beschert haben"
– *POWER PLAY*

"Aces Over Europe – Flugi der Spitzenklasse" – *ASM*

ACES OVER EUROPE ★ ACES OF THE PACIFIC ★ RED BARON

ACES OVER EUROPE





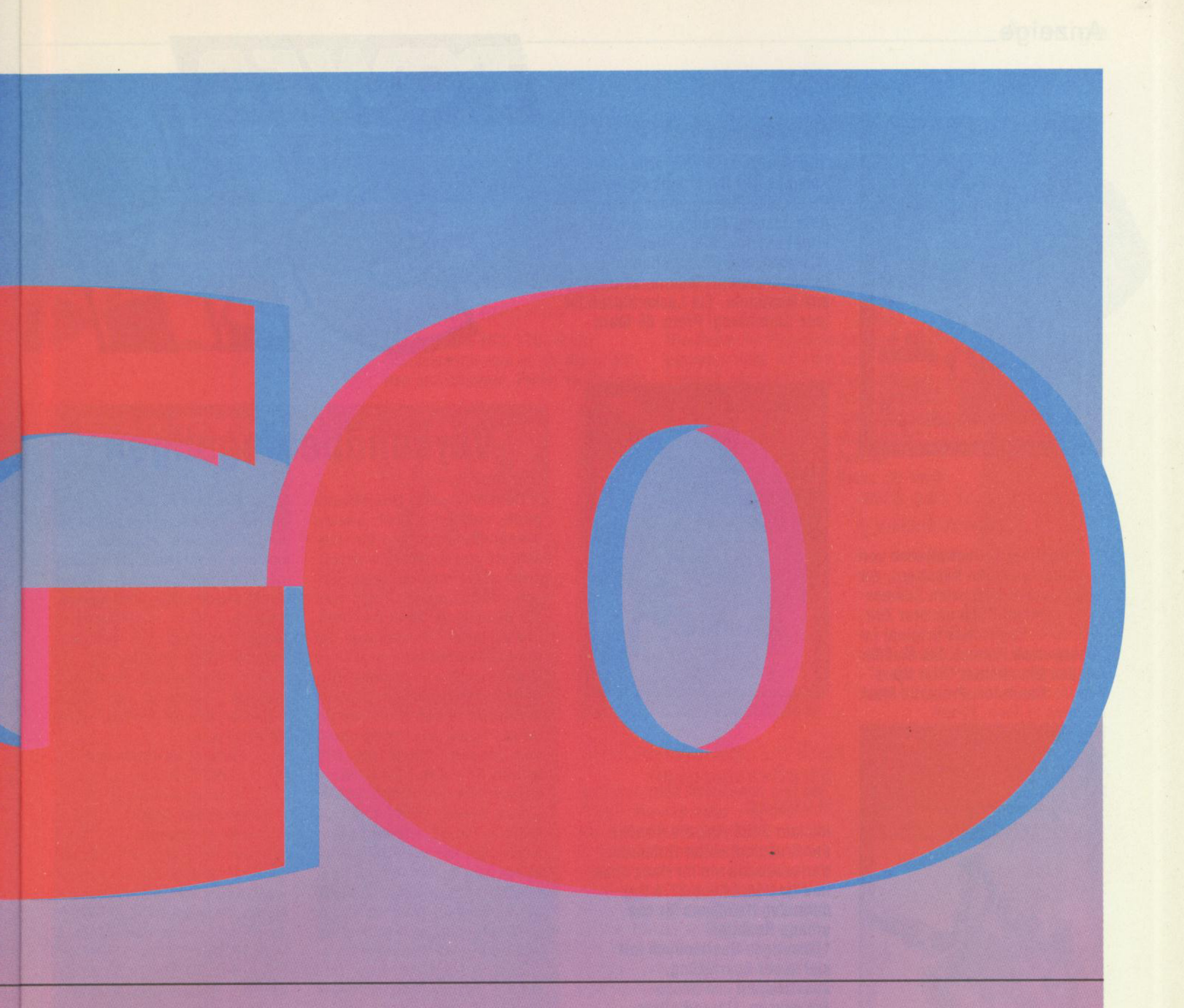


- Enthzält *Red Baron, Aces of the Pacific, Aces Over Europe* und die Zusatzprogramme *Red Baron: Mission Builder* und *Aces of the Pacific: WWII 1946.*
- Messen Sie sich mit dem Feind in kurzen Einzelmissionen, oder beginnen Sie einen ganzen Feldzug. Erleban Sie die Intensität des Luftkampfes in zwei Weltkriegen, indem Sie über 80 verschiedene Flugzeugtypen fliegen.
- Enthält die Erstausgabe von *Aviation Pioneers,* einer exklusiven Multi-Medien Präsentation der Geschichte der Fliegerei von 1903 bis 1939 mit seltenen historischen Filmen und Photographien besonderer Ereiginisse in der Geschichte der Fliegerei.

Besuchen Sie Ihren Händler oder rufen Sie uns an: 06103 99 4040



SIERRA® COLLECTOR'S SERIES



Das Abo

Bitte per Post (EGO & More Verlag GmbH, Keferloh 1b, 85630 Grasbrunn) einsenden oder faxen: 0 89/688 46 23

Ich möchte EGO testen. Bitte schicken Sie mir die nächsten **drei Ausgaben** zum egozentrischen Vorzugspreis von **DM 12,90** frei Haus.
Sollte mir EGO wider Erwarten nicht gefallen, teile ich Ihnen das schriftlich bis spätestens 1. Juni 1995 mit.
Ansonsten erhalte ich ein **Jahresabonnement** zum ABO-Sonderpreis von **DM 51,–**. Damit bekomme ich EGO ein weiteres volles Jahr. Das Abo kann jederzeit schriftlich storniert werden. Das Geld von bereits bezahlten Ausgaben erhalte ich zurück.

Datum/Unterschrift

Name

Adresse

PLZ/Ort

Widerrufsgarantie: Innerhalb einer Woche nach Eingang dieser Bestellkarte bei der EGO & More Verlag GmbH, Keferloh 1b, 85630 Grasbrunn, kann dieser Auftrag widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum, 2. Unterschrift

Ich wünsche folgende Zahlungsweise:

☐ Abbuchung ☐ Rechnung

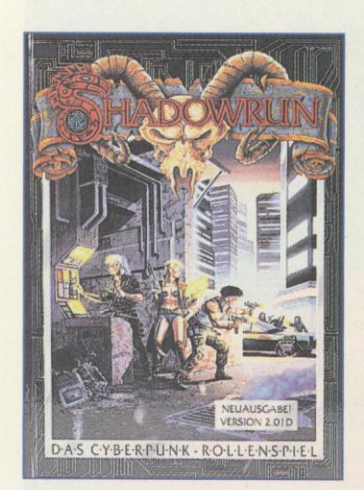
Postgiro- oder Bankkontonummer

Bankleitzahl/Geldinstitut

Ort

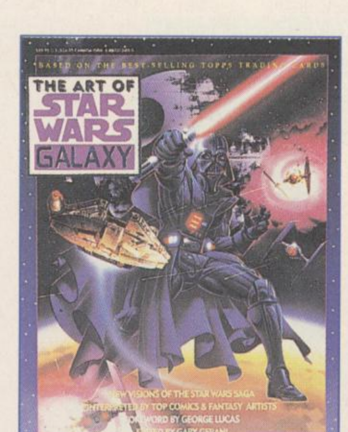
Datum/Unterschrift

POWER SHO



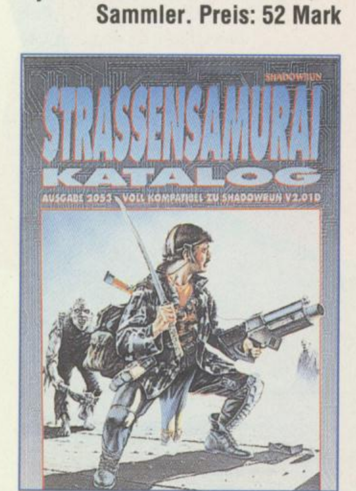
Shadowrun 2.01D

Die zweite, stark überarbeitete Ausgabe des Cyberpunk-Rollenspiel-Knallers in überragender graphischer Aufmachung. Dieser Hardcover-Band bietet auf über 300 Seiten alles Wissenswerte für angehende Straßensamurai, Indianerschamanen und Netrunner. Ein Leckerbissen für jede Sammlung! Preis: 65 Mark



The Art of the Star Wars Galaxy

Comic-Art-Illustrationen von verschiedenen Künstlern, zur wohl phantastischsten Science-fiction-Saga unserer Zeit. Englisches Original im übergroßen Format. Ein Muß für jeden ernsthaften "Star Wars"-Sammler. Preis: 52 Mark



Straßensamurai-Katalog

Im Jahr 2050 sind die Straßen der Großstadt voller Gefahren. Verlassen Sie nie Ihr Haus ohne Ihre Heckler&Koch 227! Das definitive Handbuch für das urbane Raubtier!
120seitiges Quellenbuch mit viel neuer Ausrüstung, Zusatzregeln und neuen Archetypen. Überarbeitete Neuausgabe.
Preis: 29,80 Mark

Versandbedingungen

Bevor Ihr zur Bestellkarte greift, solltet Ihr Euch unsere Versandbedingungen durchlesen, um eventuelle Mißverständnisse zu vermeiden. Bestellungen erfolgen nur schriftlich über die Bestellkarte oder per Brief.

Bei jeder Bestellung ist Euer Geburtsdatum und Eure Unterschrift unbedingt erforderlich. Minderjährige müssen außerdem einen Erziehungsberechtigten mit unterschreiben lassen! Ohne die Unterschrift auf der Bestellung können wir nicht ausliefern.

Alle Preise verstehen sich inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer von 15 Prozent. Im **Inland** erfolgt der Versand per Post. Und zwar ausschließlich per Nachnahme (Kaufpreis zzgl. 8,– DM Versandkostenpauschale). Ab einem Warenwert von 250,– DM liefern wir versandkostenfrei. Mindestbestellmenge beträgt 50,– Mark. Im **europäischen Ausland** erfolgt der Versand per Post und nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM Versandkostenpauschale.

Mit Erscheinen dieser Artikelliste verlieren alle vorhergehenden ihre Gültigkeit. Angebot nur, solange Vorrat reicht. Da wir einige unserer begehrten Artikel direkt aus den USA und Übersee besorgen, kann es teilweise zu längeren Lieferfristen kommen, bitte habt dafür Verständnis.

Wer nicht die Bestellkarte verwendet, sondern per Brief bestellen möchte, schickt seine Order bitte an:

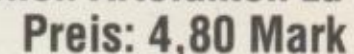
Fantasy Productions
POWER SHOP
Versandabteilung
Postfach 1416
40674 Erkrath

Wenn Ihr Fragen oder Anregungen zum Shop loswerden wollt, könnt Ihr Euch an unsere Hotline wenden. Die *POWER SHOP*-Hotline ist jeden Montag von 16 bis 18 Uhr unter der Nummer 0211-92 43 200 zu erreichen! Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum von Fantasy Productions GmbH. Gerichtsstand und Erfüllungsort ist Düsseldorf.



Magic – Die Zusammenkunft Booster Pack UL

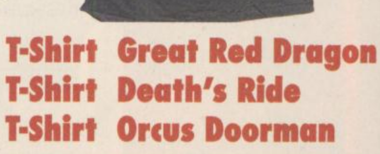
Durch die Booster-Packs, mit jeweils 15 Karten, erweitern Sie Ihre Möglichkeiten, den Gegner mit neuen Sprüchen und seltenen Artefakten zu überwinden.
Preis: 4,80 Mark



Magic – Die Zusammenkunft Starter Pack UL

Das erste Fantasy-Sammelkartenspiel überhaupt, jetzt auch auf deutsch. 302 verschiedene Karten. Spitzenillustrationen der verschiedenen Zaubersprüche, Kreaturen und Artefakte. Das Starterpaket enthält 60 Karten und eine deutsche Spielanleitung. Preis: 14,80 Mark







T-Shirt Great Red Dragon
T-Shirt Death's Ride
T-Shirt Orcus Doorman

Die Motive dieser T-Shirts dürften jeden Fantasy-Rollenspieler begeistern, besonders dann, wenn "Advanced Dungeons & Dragons" zu seinen Lieblingsspielen gehört. Alle T-Shirts werden in XL ausgeliefert. Preis jeweils: 29,80 Mark





U.S.S. Enterprise

Die gute alte NCC 1701-D als Riesenposter zum an die Wand pinnen und träumen. Preis: 15,80 Mark



Rebel Base

Die Basis der Rebellen auf dem Eisplaneten Hoth. Im Film vom Imperium zerstört, jetzt als Plastikbausatz zum Wiederaufbau. Inklusive dem Millenium Falcon. Preis: 49 Mark





Freddy Krüger Standup

Messerhand is back! Freddy hat der bluttriefenden Elm Street den Rücken gekehrt, und ist nun bereit, auch in anderen Gegenden für Aufregung und Schrecken zu sorgen. Als lebensgroßes Zimmeraccessoire. Preis: 49,80 Mark



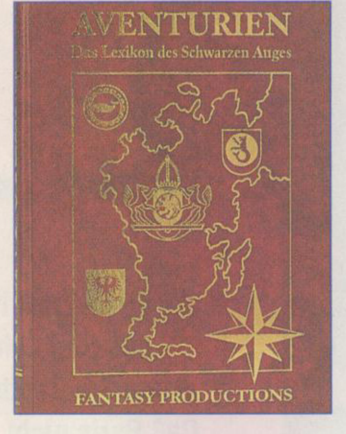
The Star Trek Encyclopedia

Ein Nachschlagewerk, das fast keine Fragen über das "Star Trek"-Universum offen läßt. Von den "Star Trek Classics", über die "Next Generation" bis hin zu "Deep Space Nine" findet der Trekker auf 400 Seiten Informationen satt. Englisches Original. Preis: 36 Mark



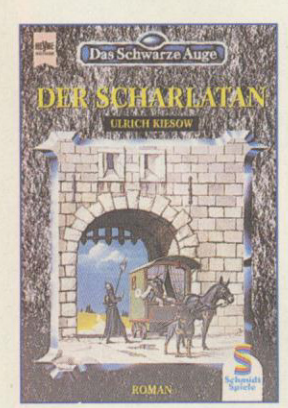
Viktor Skoff

Viktor Skoff ist die Geschichte eines Außenseiters, der sich gegen den Wahnsinn des 1. Weltkriegs stellt. Wobei er keine Skrupel hat, trotzdem an diesem Krieg zu verdienen. Ein Schwarzweiß-Comic von Gregor M. Hoffmann. Preis: 29,80 Mark



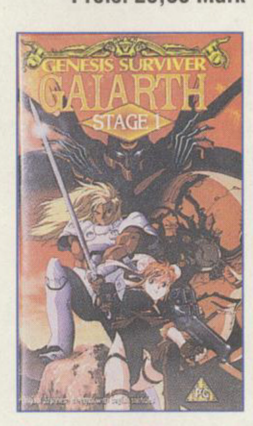
Aventurien: Das Lexikon

Wer im Lande Aventurien und bei "Das schwarze Auge"- Spielesessions mehr wissen will als die Ritterkonkurrenz, der kommt um das große Aventurien-Lexikon nicht herum. Von A wie A'Layis Hiphom bis Z wie Zzzt beantwortet dieser Wälzer wohl jede Frage. Das unentbehrliche Nachschlagewerk für jeden DSA-Spielleiter und -spieler. Preis 89 Mark



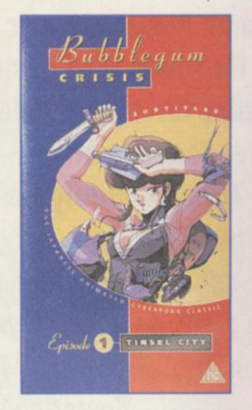
Der Scharlatan

Als Selissa, die beste in der Eliteeinheit der Ferdoker Lanzenreiterinnen, des Verrats bezichtigt wird, wenden sich selbst ihre Freunde von ihr ab. Einzig ein Junker und ihre Stallmagd halten noch zu ihr – und der Scharlatan, ein alter Jahrmarktzauberer. Der erste Roman zum Rollenspielsystem "Das schwarze Auge". Preis: 12,90 Mark



Gaiarth Stage 1

Ital del Labard der Schwertkämpfer und der Kampfdroide Zaxon müssen sich in diesem packenden Animestreifen gegen intelligente Maschinen und zaubernde Roboter beweisen. Gelungene Mischung aus Endzeitfiction und Fantasy. In japanischer Sprache mit englischen Untertiteln. Preis: 54,90 Mark



Bubblegum Crisis 1

Cyberpunk Manga im Mega Tokyo des Jahres 2032 A.D. Die Knight Sabres nehmen den fast aussichtslosen Kampf gegen die übermächtige GENOM Corporation und den Oberbösewicht "Boomers" auf. Wird das Gute gewinnen? In japanischer Sprache mit englischen Untertiteln. Preis: 39,95 Mark

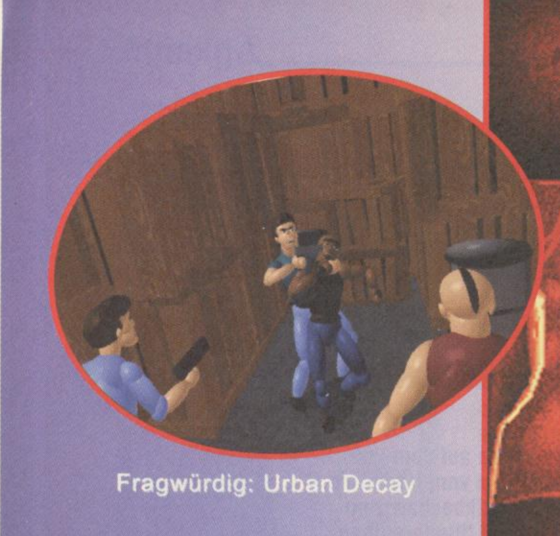


Bubblegum Crisis 2

Der Kampf der Knight Sabres geht weiter. Megakonzern GENOM hat einen neuen Trumpf im Kimono-Ärmel: die Black Box. Der Schlüssel zu einer längst vergessenen Unterwasserstadt. In japanischer Sprache mit englischen Untertiteln. Preis: 39,95 Mark

Borg Standup

Der Alptraum aller im Star Trek Universum: Ein Borg in Lebensgröße fürs Wohnzimmer. Genau das richtige für Trekker, die Omas und kleine Schwestern schrecken wollen. Preis: 49,80 Mark



Fragwürdig: Urban Decay

Space Quest VI: Roger Wilco unterwegs im Mikrokosmos

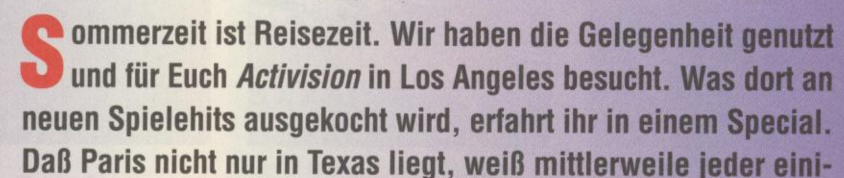


Fetzig: MechWarrior II





erscheint am
12. Juli



Sommerzeit ist Reisezeit. Wir haben die Gelegenheit genutzt und für Euch *Activision* in Los Angeles besucht. Was dort an neuen Spielehits ausgekocht wird, erfahrt ihr in einem Special.

Activision Story

Daß Paris nicht nur in Texas liegt, weiß mittlerweile jeder einigermaßen polyglotte Mensch. Spielefreunde wissen sogar noch mehr. Richtig! Hier bastelt *Sierra/Coktel Vision* an neuen und bis jetzt geheimen Spielehits. Was uns in der nächsten Zeit erwartet, haben wir vor Ort ausgekundschaftet.

Nicht mehr ganz so geheim, dafür aber hochaktuell ist Roger Wilcos neuestes Abenteuer. Wie *Space Quest VI* unter den kritischen Augen unserer Redakteure abgeschnitten hat, darauf könnt Ihr schon jetzt gespannt sein.

Space Quest VI

Ebenfalls für feuchte Hände unter den Management-Freaks wird der Test des brillanten A-Train-Nachfolgers *A4-Networks* sorgen.

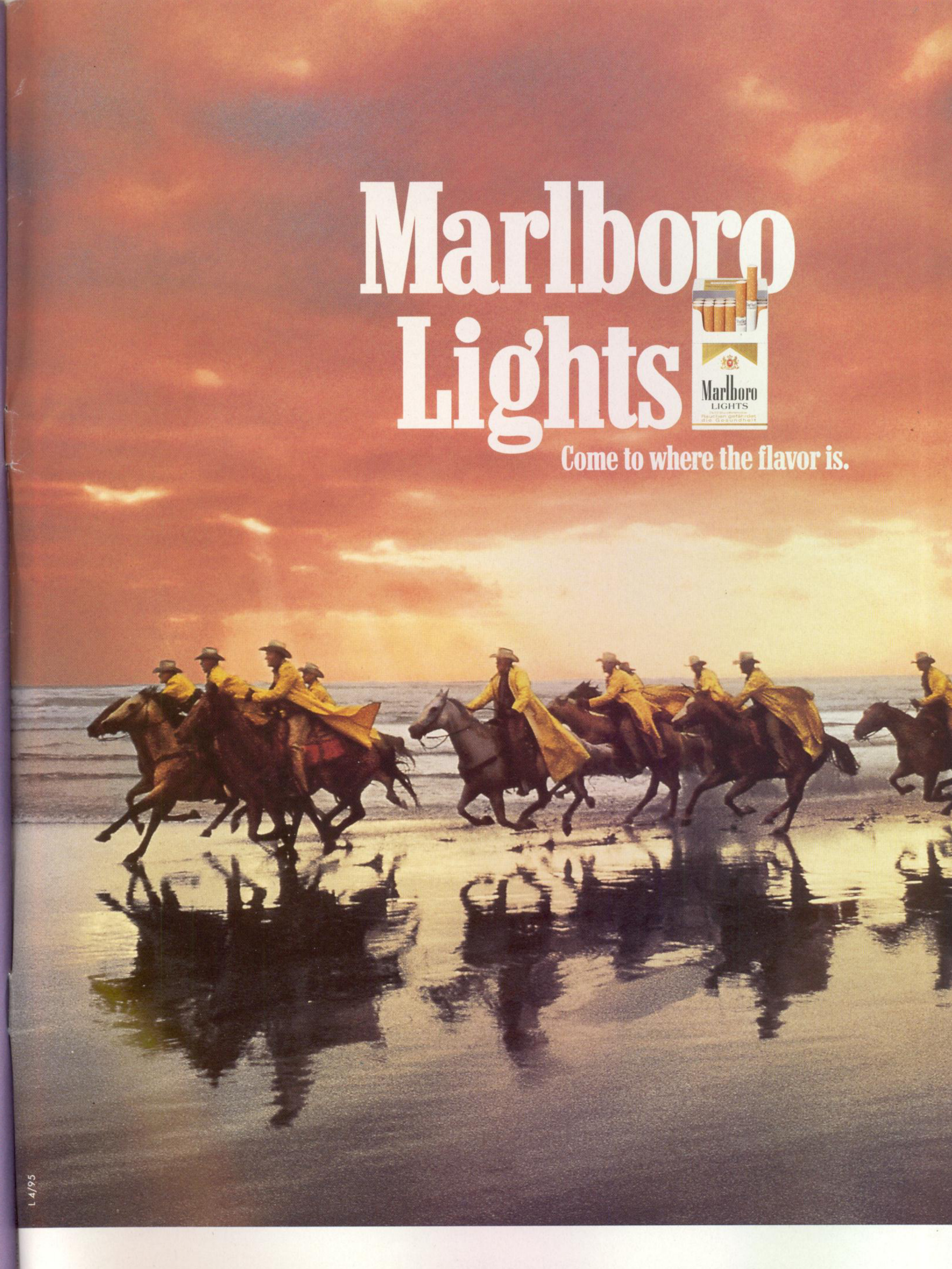
Doch auch für die Rollenspieler-Fraktion haben wir ein Schmankerl in petto: *Thunderscape* von SSI ist mittlerweile in testreifem Stadium und wirft seine Ritterschatten voraus.

Urban Decay

Ecstatica von Psygnosis dürfte jedem Adventurefreund noch in angenehmer Erinnerung sein. Was sich aber jetzt unter dem Namen *Urban Decay* zusammenbraut, war auf der E3 schon so vielversprechend, daß wir uns entschlossen haben, das neueste Elliptoidenspiel mit ersten Bildern und ein wenig Hintergrund-Story schon recht früh vor vor dem Erscheinungsdatum zu featuren.

In diesem Sinne

Euer POWER-PLAY-Team


Marlboro
Lights
Marlboro
LIGHTS
Come to where the flavor is.
L 4/95



Kolossal beeindruckend. Der Canon BJ-200ex.
NEU
Für brillante Drucke. Mit 360 x 360 dpi und dem Fine-Modus für verminderte Streifenbildung. Dazu unter MS-Windows™ bis zu 256 Graustufen.
Mit Kantenglättungsverfahren. Die Smoothing Funktion entspricht einer Auflösung von 720 x 360 dpi, macht Linien noch gerader und Bögen noch runder.
Bis zu 3,4 Seiten in der Minute. Die 64 Düsen und die neue Druckwegoptimierung erlauben die hohe Druckgeschwindigkeit auf Normal- und Recyclingpapieren sowie auf Overheadfolien.
Kompakt und leise: Die geringen Abmessungen des BJ-200ex, sein geringes Gewicht von nur ca. 3 kg und sein flüsterleiser Geräuschpegel werten ihn zur ersten Wahl für jeden Schreibtisch auf.
Canon
BJ-200ex
ROMA
Infos/Musterausdruck
0 21 51/34 95 66
Canon BUBBLE JET PRINTER BJ-200ex
Canon Inc.
Der neue BJ-200ex: klein, aber großartig.
Der BJ-200ex liefert wahre Blickfänge an Feinheit und Präzision. Angenehm auch der automatische Einzelblatteinzug für bis zu 100 A4-Seiten oder 10 Umschläge. Praktisch der Druckertreiber für Windows 3.1™ und die 20 zusätzlichen TrueType™-Schriften. Weitere Treiber und seine Emulationen lassen Sie mit dem neuen BJ-200ex aus allen gängigen Anwendungen drucken. Lassen Sie sich überzeugen.
Canon
MAN VERSTEHT SICH BESSER
Canon Deutschland GmbH
Europark Fichtenhain A10, 47807 Krefeld
Tel. (0 21 51) 34 95 66, Fax (0 21 51) 34 95 99
Schweiz: Walter Rentsch AG, Geschäftsbereich Wiederverkauf, Industriestr. 12, CH-8305 Dietlikon, Tel.: 01/8 35 68 00, Fax: 01/8 35 68 60; Österreich: Canon Gesellschaft mbH, Oberlaaer Str. 233, A-1100 Wien, Tel.: 01/68 36 41-405, Fax: 01/68 36 41-774
SCHUSTER + PARTNER